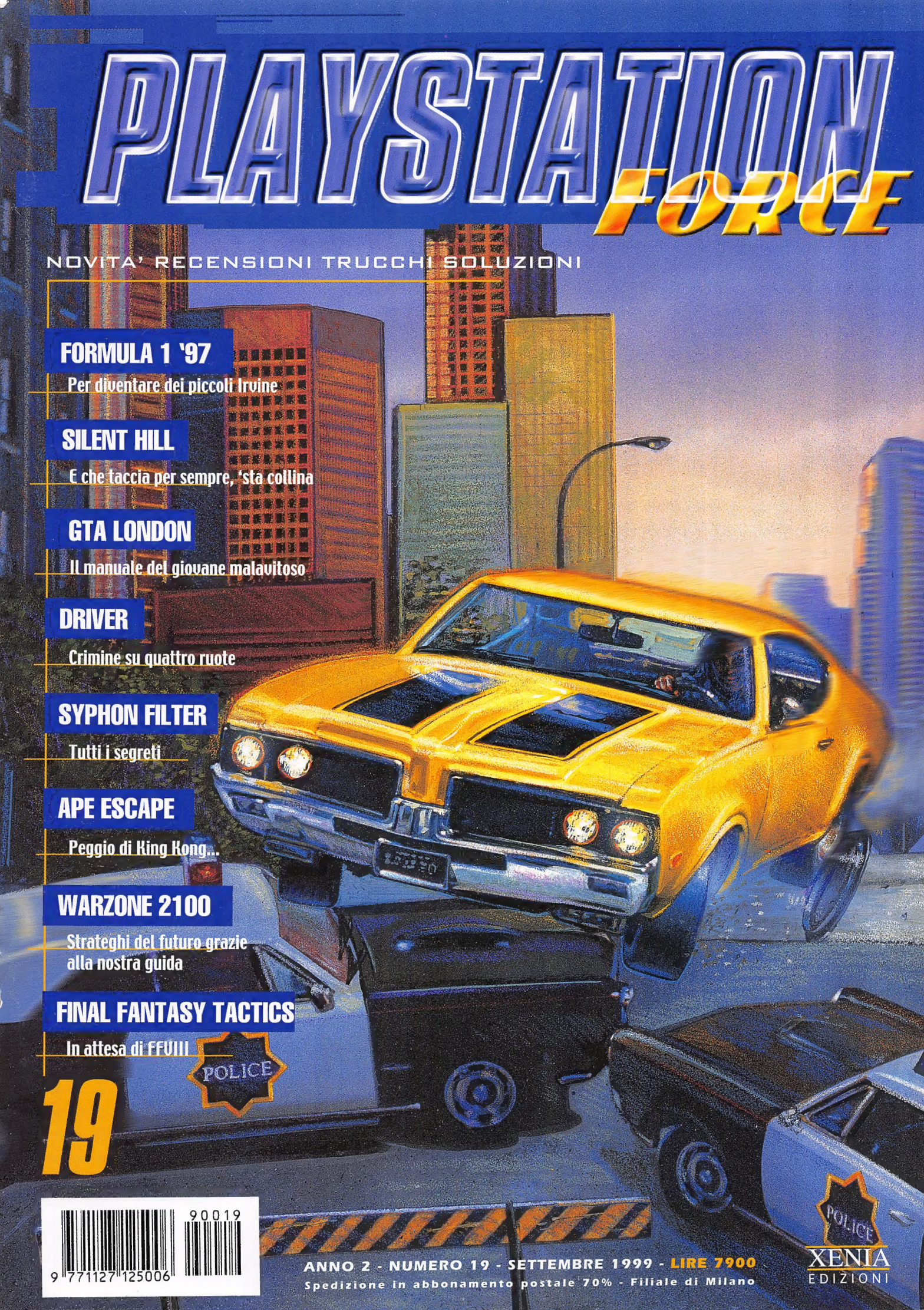
PLAYSTATION FORCE

NOVITA' RECENSIONI TRUCCHI SOLUZIONI



FORMULA 1 '97
Per diventare dei piccoli Irvine

SILENT HILL
E che taccia per sempre, 'sta collina

GTA LONDON
Il manuale del giovane malavitoso

DRIVER
Crimine su quattro ruote

SYPHON FILTER
Tutti i segreti

APE ESCAPE
Peggio di King Kong...

WARZONE 2100
Strateghi del futuro grazie alla nostra guida

FINAL FANTASY TACTICS
In attesa di FFVIII

POLICE

19

9 771127 125006 90019

ANNO 2 - NUMERO 19 - SETTEMBRE 1999 - LIRE 7900

Spedizione in abbonamento postale 70% - Filiale di Milano

XENIA EDIZIONI

"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I TUOI!"

Subi INTERNET

2 CD - Uscita Unica

- @ **Navigare in Internet gratuitamente?**
- @ **Tariffe telefono dimezzate?**
- @ **Creare un sito in 5 minuti?**
- @ **Navigare in modo 'intelligente'?**
- @ **Configurare il PC e il Mac per Internet?**
- @ **Registrare un dominio a costi USA?**

Un corso ideato per chi non sa cosa sia Internet e per chi già ci naviga.

Prossimamente in edicola

Internet Subito è stato creato con lo scopo di consentire a chiunque di imparare ad entrare nel mondo Internet con meno difficoltà possibile.

Per chi non ha mai configurato un modem, o l'accesso remoto, oppure il browser per la ricezione di e-mail, il tutto può sembrare una vera babilonia.
Con questo prodotto invece, se seguite i tutorial sui cd, il tutto dovrebbe essere davvero un gioco da ragazzi.

Nel primo cd troverete tutto ciò che dovreste sapere per configurare il vostro Mac o PC e tutti i programmi per connettervi al vostro provider, per navigare, per accedere alla posta elettronica e ai newsgroup.

Nel secondo cd invece abbiamo ampliato alcuni concetti e aggiunti altri.

Vi facciamo vedere come settare le preferenze più complesse nei svariati software, vi mostriamo come viene composta una pagina Internet con un editor HTML oppure con il HTML crudo e puro.
Vi spieghiamo qualcosa su JavaScript e parliamo dei service provider, delle tariffe telefoniche e quando conviene collegarsi con quale abbonamento telecom.

Ci sono anche dei concetti che sicuramente interesseranno anche i più esperti e con questi vi offriamo una piccola anteprima del seguente corso "Internet in 8 Ore" nel quale vi mostreremo come lavorare professionalmente in Internet sia come webmaster oppure come creatore di pagine web per la propria azienda o per altri scopi personali.

"Internet in 8 Ore" sarà più complesso di "Internet Subito" ma sempre spiegato nell'usuale maniera chiara e semplice, che anche un vero neofita sarà in grado di creare e gestire un'intero sito Internet come un vero esperto.

"Internet in 8 Ore" sarà in edicola verso fine Settembre 1999.

XENIA EDIZIONI

Imparerete a:

- @ Configurare il PC e il Mac per Internet
- @ Configurare il modem e altri settaggi
- @ Accedere al vostro e-mail - risparmiare
- @ Scaricare file con ftp - IRC & ICQ chat
- @ Navigare in Internet gratuitamente
- @ Creare un sito in 5 minuti
- @ Configurare Explorer e Netscape
- @ Tariffe telefono dimezzate
- @ Scaricare immagini e programmi
- @ Qualche accenno all'HTML & JavaScript
- @ TCP/IP - FreePPP- Accesso remoto ecc.
- @ Eudora - Outlook Express
- @ Registrare un dominio a costi USA
- @ Inserire il proprio sito sui motori di ricerche
- @ I migliori motori di ricerca visitati e spiegati
- @ Come accedere a 20.000 newsgroup

Bellafante Design-Milano

Microsoft Windows 3.1/95/98 | MADE WITH macromedia | QuickTime | Mac OS

Subito per Windows e Macintosh

Internet; la più grande libreria multimediale al mondo accessibile con un click di un mouse...e qualche settaggio qua e là.
Seguite i maestri virtuali su questo prodotto ed il mistero di Internet vi sarà finalmente svelato.

Un corso di 2 CD su tutto ciò che dovreste sapere per andare su Internet e lavorarci.

La Xenia Edizioni è lieta di presentare una serie di corsi interattivi autodidattici, facenti parte della collana "Xenia Educational" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come Click & Learn, Photoshop in 8 Ore, Professione Grafico, Programmare in HTML & Java e XPress in 8 Ore.

Con i nuovi corsi aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database, dei testi, dei sistemi operativi e di Internet.
Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorremmo sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC.
Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

Quale aspetto rende unici i nostri corsi autodidattici?

1. Sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.

2. I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico.

Un maestro virtuale di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

3. Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come creare un sito Internet.

4. Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace (e costa una frazione) che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.
Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

5. Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, sia di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

Db-Line

http://www.dbline.it

RISERVATO AI RIVENDITORI.

Db-Line non vende al pubblico.

Graphic Kit, Joytech, Guillemot e Logos sono distribuiti in esclusiva per l'Italia da Db-Line

smau 1999
36ª EDIZIONE
dal 30 Settembre al 4 Ottobre
Db-Line
Stand C 31
Pad. 25/1

SIAMO AI VOSTRI ORDINI!

Db-Line distribuisce più di **1.000** titoli, tutte le maggiori case, tutti gli accessori, Db-Line è la vostra alternativa di qualità ed è la dimostrazione che nessun fornitore è indispensabile.

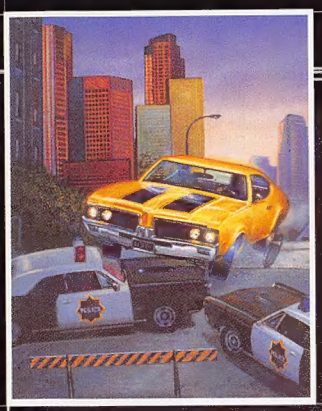
Graphic Kit · Guillemot · Ubi Soft · Joy Tech Europe · Logos Video Entertainment · Nintendo 64 · Dreamcast · PlayStation

DISTRIBUITI DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.



EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Andrea Della Calce Maucieri
maoxol@galactica.it

REDATTORI
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Loredana Antonini, Marco Auletta, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF, Matteo Pappalardo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
SMDgrafica@planet.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. (02) 69001255 fax (02) 69001277

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE
NUMERO 19551209
INTESTATO A
Xenia Edizioni Srl
via dell'Annunciata, 31
20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

SOMMARIO 19

E VIA, PARTE UN NUOVO ANNO...

Non lasciatevi ingannare dal titolo: non scrivo gli editoriali in anticipo per poi, in questo caso, scegliere quello sbagliato. Stavo pensando a una frase di Mao, in cui diceva che l'anno videoludico si avvicina molto di più a quello scolastico che non a quello solare... A pensarci bene una certa logica c'è: a settembre si riparte di slancio, i compagni che solo tre mesi prima non si sopportavano più si rivedono volentieri, si prova addirittura a studiare per interesse, più che per passare l'esame. Così è anche per noi, dopo la pausa estiva (che, come ormai saprete, mentre scrivo noi non abbiamo ancora consumato) l'industria del videogioco si rianima con nuovi prodotti, con fiere (mentre leggerete noi saremo in quel di Londra, probabilmente) e tutto riprende con lo slancio che dovrà trascinarci fino all'estate successiva.
In questo spirito di rinnovamento abbiamo deciso di riprovare a introdurre in PSX Force le recensioni – non storcete il naso, non saranno le due o tre che, se siete dei vecchi lettori, vi avevano spinto a chiederci di toglierle: le nuove recensioni sono molte, corte e incisive e in questo modo riusciamo a darvi un servizio in più, pur togliendo uno spazio minimo alle soluzioni. Adesso attendiamo solo di sapere cosa ne pensate (non è vero: ora come ora aspettiamo solo di andare in vacanza, ma la rivista è finita e manca poco), per cui vi auguro buona lettura...

Alex Rossetto

NOVITA' 6
ANIME & CO 18
PLAYFERICHE 21
RECENSIONI 22
TRUCCHI 34
SOLUZIONI 38
FORMULA 1 97 38
GTA LONDON 46
APE ESCAPE 56
DRIVER 66
WARZONE 2100 72
FINAL FANTASY TACTICS 82
SILENT HILL 100
SYPHON FILTER 104

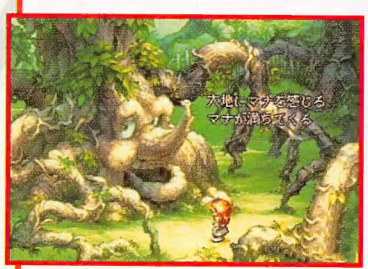
IN QUESTO NUMERO

SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA - ALLA CONSOLE... ALLA CONSOLE... - DINO CRISIS - TEST DRIVE OFFROAD 3 - RALLY CHAMPIONSHIP '99 - FATAL FURY WILD AMBITION - BRAVE SAGA 2 - PERSONA 2: INNOCENT SIN - A-TRAIN VI - FINGER FLASHING - SPRIGGAN ~ LUNAR VERSE - ECHO NIGHT 2: THE RULER OF THE SLEEP - KNIGHTS OF CARNAGE - XENA: THE WARRIOR PRINCESS - JOJO'S VENTURE - TOMBA! THE WILD ADVENTURE - CHORO Q WONDER FOUR - REAL ROBOT FRONTLINE - FIRE PRO WRESTLING G - SPRINT! TOMA RUNNER - PART'S DICK - ONI-MUSHA: THE DEMON WARRIOR - TONDEMO CRISIS - JET MOTO 3 - DEW PRISM - READY 2 RUMBLE - GEKIDO

SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA

Il gioco in questione, che si ripropone di mantenere alto il livello qualitativo degli RPG Square al di fuori dell'ultra atteso Final Fantasy 8, dovrebbe essere uscito verso la fine di luglio in Giappone. Seguendo le orme del visivamente splendido SaGa Frontier 2, caratterizzato da fondali disegnati a mano e colorati con tinte pastello per poi essere scannerizzati e importati sulla Playstation, Legend of Mana si arricchisce di una nuova interessante caratteristica che vi permetterà di allevare dei piccoli mostriciattoli catturati sul campo di battaglia per poi utilizzarli al vostro fianco durante l'avventura. Il sistema di gestione di questi compagni di viaggio un po' particolari prevede l'esistenza di un ranch dove depositare gli esserini catturati così da

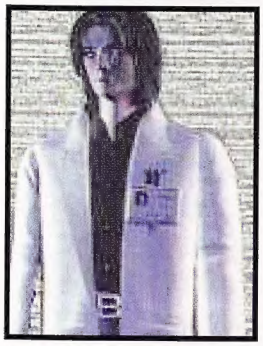
poterne allevare fino a cinque contemporaneamente, sulla falsariga della fattoria dei chocobo in Final Fantasy 7 (e anche di Azure Dreams della Konami se proprio vogliamo dirla tutta... NdMAO).
Essendo in un RPG, è chiaro che più utilizzerete questi mostri nelle battaglie e maggiore sarà la loro crescita e il loro potere di attacco, che arriverà a



rendersi indispensabile con l'evolversi della storia. Interessante la possibilità, ancora da approfondire, di creare armi, equipaggiamenti e magie personalizzate raccogliendo la materia appropriata da combinare opportunamente nella cosiddetta "sala di forgiatura". Al più presto una recensione della versione import sulle testate cugine.

DINO CRISIS

Novità e aggiornamenti per il miglior gioco all'E3 di maggio non possono certo mancare, quando poi si ha a che fare con un redattore (il sottoscritto) e un caporedattore (il Mao brutto)(ti stai prendendo troppe libertà... NdMAO) da sempre fan accaniti degli horror game di Capcom non si può fare altro che gettare continuamente benzina sul fuoco mano a mano che la data di uscita si avvicina. La buona notizia consiste proprio nel fatto che il gioco dovrebbe essere uscito in Giappone il primo di luglio rispettando la data di uscita prevista dai capoccia orientali e che quindi l'attesissima conversione per l'America potrebbe essere in orario e sbarcare in occidente entro il mese di settembre. Di seguito potrete vedere un'interessante carrellata di tutti i personaggi principali, a partire da Regina, la protagonista, proseguendo con i due compagni che completano il team e cioè Gale, maestro nell'arte di guerriglia e Rick, esperto nell'utilizzo di macchinari. Completano il gruppo il simpatico Dr. Kirk, responsabile di aver infestato l'isola di mostri e logicamente loro, gli esseri più pericolosi che abbiano mai abitato la superficie terrestre, i dinosauri. State calmi, settembre è vicino, iniziate a oliare il pompa che è meglio.



NEWS

ALLA CONSOLE... ALLA CONSOLE...

Come penso molti di voi sapranno nel pianeta PC è in atto una vera e propria rivoluzione musicale, grazie all'avvento dello standard di compressione Mp3 che permette di usufruire di musica di qualità quasi comparabile al CD al prezzo di pochi mega di memoria occupata. Pensate un po' che parlando di Mp3 si calcola circa un mega a minuto con un ottimo fattore di compressione mentre i brani suonati dal CD occupano circa dieci mega al minuto! Un fattore di uno a dieci quindi con la logica conseguenza di poter far stare in un CD il decuplo (o quasi) di canzoni normalmente presenti nei compact che tutti compriamo per tanta, tanta musica da ascoltare ininterrottamente. Le più stravaganti, ma attente, ditte specializzate nella costruzione di periferiche a volte rivoluzionarie (come il Dex.Drive) e a volte fallimentari (joypad di cui non se ne sentiva la mancanza) per la nostra cara Playstation hanno immediatamente fiutato l'affare e ora sia Visoly che Ultimate Videogame Accessories sono pronte a lanciare sul mercato due aggeggi in grado di far riprodurre, una volta collegati alla PSX, i CD contenenti tracce registrate in Mp3. I loro nomi sono MP3 Enhancer e MP3Station ed entrambi si collegheranno alla porta parallela presente sul retro della console. Meraviglia delle meraviglie la MP3Station fungerà anche da Action Replay e includerà un apparecchio a raggi infrarossi che sarà possibile comandare via telecomando così da trasformare la nostra Playstation in un perfetto impianto Hi-Fi governabile a distanza. Non si sa ancora nulla di un'eventuale importazione di questi prodotti in Italia: voi controllate il vostro negozio di fiducia e aspettate buone nuove da queste pagine.

FACCIAMO DUE CONTI...

Famitsu, la più autorevole e importante rivista di videogiochi e informatica del Giappone ha stilato di recente una tabella contenente il numero aggiornato a marzo '99 delle unità di console esistenti sul mercato odierno vendute in madrepatria e nel resto del mondo (Stati Uniti e Europa, praticamente), confrontandoli con i quantitativi raggiunti anche da console ormai obsolete come quelle a 16 bit ma che hanno certamente segnato un'epoca. Interessante notare come il Gameboy rimanga la console più venduta in assoluto con oltre 79 milioni di macchine presenti in tutto il mondo e il fatto che Playstation abbia già sopravanzato il record detenuto dal Super Nintendo nel resto del mondo e che si prepari a farlo in Giappone entro breve, rosicchiano i due milioni di unità che lo separano dal vecchio successo di Nintendo. Lascio a voi la lettura dei dati restanti dai quali sono convinto trarrete notevoli spunti.

Area	Casa	Console	Unità Vendute
Giappone	SNK	Neo Geo Pocket	100,000
	SNK	Neo Geo Pocket Color	200,000
	Bandai	WonderSwan	400,000
	Sega	Saturn	5.80 milioni
	Sega	Dreamcast	900,000
	Nintendo	Gameboy (GB/GBP/GBL/GBC)	23.97 milioni
	Nintendo	Super Famicom	17.11 milioni
	Nintendo	Nintendo 64	4.36 milioni
	Sony	Playstation	15.26 milioni
Resto del Mondo	Nintendo	Gameboy (GB/GBP/GBL/GBC)	55.36 milioni
	Nintendo	Super Nintendo	31.87 milioni
	Nintendo	Nintendo 64	19.74 milioni
	Sony	Playstation	39.16 milioni

IN BREVE

Squillino trombe e fanfare...

Sony Computer Entertainment ha annunciato alla stampa giapponese che verso la fine di settembre, durante il Tokyo Game Show '99, verrà mostrata a tutto il mondo la versione definitiva e pronta per essere venduta della Playstation 2. Più di una indiscrezione vorrebbe già in fase di completamento ben dieci giochi da immettere sul mercato entro Natale '99, periodo di presunto lancio della console a 128 bit, con tre di questi giochi sviluppati dagli studi interni di Sony, mentre gli altri titoli porterebbero la firma di Square, Naughty Dog, Namco e... boh! I miei informatori segreti si sono fatti catturare e ora sono costretti a fare i beta tester per la nuova console, poveri tapini!

Il giorno del giudizio...

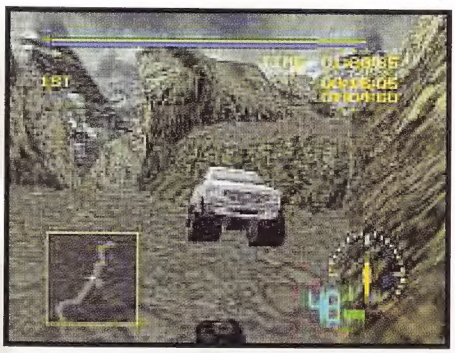
No tranquilli, non sto palando del Giudizio Universale o di cataclismi simili, ma del giorno in cui tutta la reda (o almeno buona parte di essa) sarà impegnatissima a testare con mano l'ultimissimo gioco di calcio di Konami, intitolato World Soccer Winning Eleven 4 e in arrivo sugli scaffali giapponesi il 4 di settembre. Migliorare l'attuale Winning Eleven sembra impossibile, anche se a pensarci bene qualche piccola pecca qua e là esiste, speriamo solo che Konami non abbandoni il rigore simulativo che da sempre contraddistingue la migliore serie calcistica del pianeta.

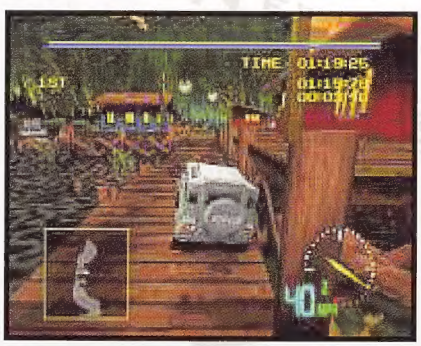
Ma non si fermano mai...?

Procede inarrestabile lo sviluppo a catena continua di nuovi titoli da parte di Squaresoft. Pensate un po' che la software house giapponese ha dichiarato, durante una conferenza tenutasi durante i primi di luglio, che ha intenzione di sfornare un totale di dodici titoli entro la fine dell'anno fiscale 1999, vale a dire entro marzo 2000. Contando che per ora ne sono usciti solo cinque rimane il mistero su quali saranno i restanti giochi che avremo l'onore di testare sulle nostre Playstation. Alcuni di essi sono già stati annunciati da tempo: Legend of Mana e Front Mission 3, altri hanno goduto di brevi accenni e indicazioni fumose: Dew Prism (di cui ho trovato informazioni e foto all'ultimo minuto e che trovate quindi trattato separatamente) e Parasite Eve 2, mentre altri sono piombati dal cielo come delle meteore: Vagrant Story (presentato come una via di mezzo tra Parasite Eve e Metal Gear Solid, scuuuusaaaa!), Chrono Trigger 2 e, udite udite, Final Fantasy IX. In molti pensano che questo capitolo segnerà l'addio della serie per Playstation che migrerà in cerca di nuova gloria sulla console a 128 di mamma Sony. Non iniziate a sbavare che dobbiamo ancora giocare la versione PAL dell'ottavo capitolo, però vi concedo un po' di esaltazione e vi ricordo che la versione americana uscirà il 7 settembre (beeelloooo!).

TEST DRIVE OFFROAD 3

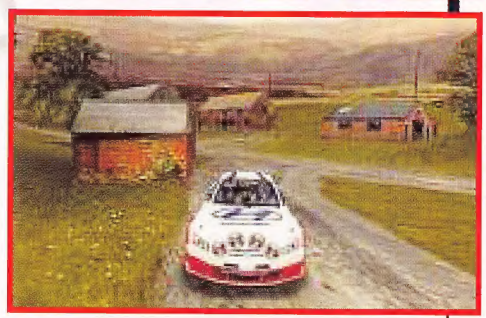
Un paio di nuove foto per cercare di capire se la terza incarnazione del gioco di fuoristrada di Accolade riuscirà a far dimenticare le brutture viste negli episodi precedenti e a elevarsi a titolo da prendere in considerazione per tutti coloro che desiderano variare un poco dalle solite (?!) Ferrari, Lamborghini, Supra RZ e bolidi assortiti per salire alla guida di gipponi pronti ad affrontare le asperità peggiori. La software house promette realismo e giocabilità fusi dalla giusta componente strategica necessaria per selezionare i pezzi migliori con i quali equipaggiare il proprio mezzo e affrontare così nel migliore dei modi gli oltre quindici percorsi a tappe ricavati da location realmente esistenti in quel d'America. I veicoli disponibili saranno ben trenta, tutti facilmente identificabili dagli appassionati grazie alla presenza di licenze e sponsor ufficiali e i circuiti avranno la particolarità di essere formati da vie secondarie e nascoste che sarà però possibile scoprire distruggendo elementi ai bordi del percorso. L'uscita è prevista per la fine di ottobre, a presto per foto di migliore qualità.





Qualche foto aggiuntiva e un paio di interessanti informazioni sul prossimo contendente dell'ottimo V-Rally 2 di Infogrames. La minaccia arriva questa volta da Gremlin/Europress, che con questo simulatore di rally si propongono di stabilire nuovi metri di paragone per la categoria. Per fare questo hanno pensato bene di dotare il gioco di venticinque vetture ufficiali da utilizzare sulle trentasei piste del Campionato Britannico di Rally, tutte riproposte con la massima fedeltà e assemblate in modo da evitare sezioni di pista simili e ripetitive così da garantire varietà sia dal punto di vista grafico che per la giocabilità.

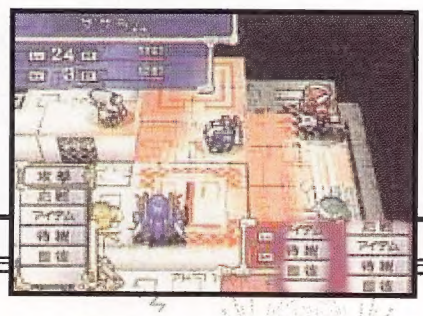
RALLY CHAMPIONSHIP '99

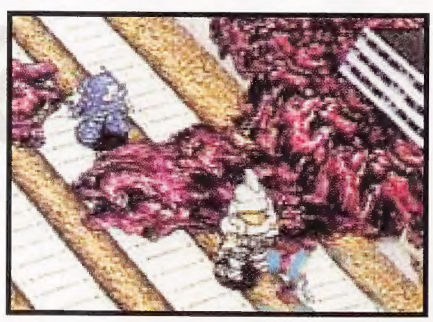


Come insegna il vecchio (ma ancora il migliore) Gran Turismo le vetture saranno dotate di fisiche comportamentali e assetti di guida realistici, così come saranno riproposti con la massima accuratezza le asperità e i dislivelli del manto stradale. Uscita prevista per la fine dell'estate.

BRAVE SAGA 2

A dirvi la verità non sono molto sicuro che questo gioco verrà mai importato in occidente, ma visto che il tutto sembra interessante e che le notizie danno quasi certa la sua commercializzazione fuori dai confini orientali eccomi qui a parlarvi del seguito di questo Simulatore/RPG di battaglie tra robot prodotto in casa Takara (quelli di Choro Q, se non erro). In questo seguito avrete la possibilità di utilizzare nuovi personaggi da serie animate come Gaogaigar, Dagram, Votoms e Garion (io di queste conosco giusto per sentito dire solo la terza) che guiderete lungo lo svolgimento della storia affrontando i nemici che troverete in mappe ora totalmente in 3D che potrete ruotare e zoomare a piacimento. I personaggi, come potete osservare dalle foto, sono invece rimasti in bitmap così da garantire uno stile il più vicino possibile agli anime a cui si riferiscono e per non appesantire eccessivamente il motore grafico potendo perciò mostrare più nemici contemporaneamente su schermo. Restate sintonizzati per scoprire chi si sobbarcherà il compito di importare il gioco per l'occidente.





Paesaggi così li trovi solo nei nostri negozi !

GLOBAL GAME

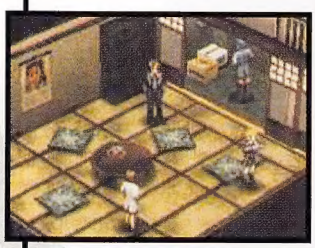
Cogli da Global Game i migliori prodotti sul mercato dei videogiochi! Game boy. Playstation. Dreamcast. Nintendo 64 e tutte le migliori marche del settore ti renderanno felice di essere entrato nel mondo di Global Game ! Un mondo fatto di megafantastici divertimenti e non solo.... C'e' anche la possibilita' di avere un point tutto per te con i nostri contratti di franchising. Se sei interessato chiama allo 02/48950128 e richiedi ogni possibile informazione sul grande fantastico mondo Global Game !

PC CD-ROM · PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64

...i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

PERSONA 2: INNOCENT SIN

Buone nuove dal fronte Action/RPG in stile Parasite Eve. In attesa del seguito del bel gioco di

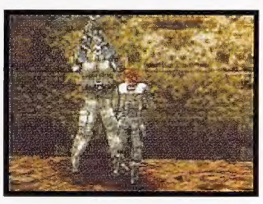


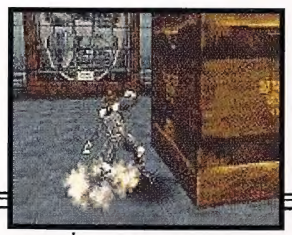
Square penso sia lecito riporre più di una speranza nel gioco di Atlus, che cavalcando l'onda lunga del successo delle scuole maledette come locazioni di gioco (vedi Silent Hill) ha ben pensato di catapultare il giovane studente Suo Tatsuya in un vortice di mistero e orrore all'interno del liceo in cui studia sua sorella, misteriosamente scomparsa insieme a buona parte degli altri alunni. La particolarità del gioco consiste nell'abilità del protagonista di evocare degli spettri e dei demoni, che può utilizzare negli

scontri per combattere gli avversari ma che può anche utilizzare per cercare di catturare demoni nemici e trasformarli in alleati. Questi mostri potranno essere combinati tra loro in modo da far scaturire esseri sempre più potenti e devastanti. Il gioco dovrebbe essere già uscito in Giappone, mentre la versione NTSC/USA è prevista per la fine di settembre.

SPRIGGAN - LUNAR VERSE

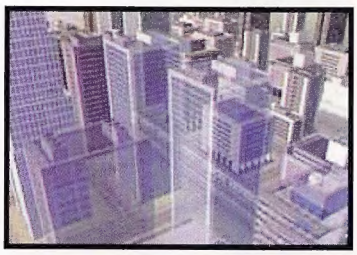
Tratto dal bel manga pubblicato anni addietro dalla ormai defunta Granata Press, Spriggan narra le gesta di un ragazzino, Yu Ominae, impegnato a frequentare il liceo artistico in quel di Tokio e, saltuariamente, a salvare il mondo da disastri inimmaginabili. Questo perché dotato di poteri psichici elevatissimi che vengono ulteriormente potenziati dall'armatura speciale che indossa durante queste missioni super segrete e super pericolose. Nel gioco guideremo Yu all'interno di un mondo poligonale con visuale in terza persona (alla Tomb Raider per intenderci) e saremo impegnati a recuperare dei manufatti di un'antica civiltà sventando contemporaneamente i piani malvagi di una associazione malavitosa intenzionata a sfruttare i poteri di questi oggetti sacri per conquistare il mondo. A nostra disposizione avremo numerose armi sia da taglio che da fuoco e tre diversi tipi di tute potenziatrici in grado di donarci, a seconda dell'esigenza del momento, forza, velocità o protezione. Per concludere la lista di abilità in nostro possesso non possiamo dimenticarci gli attacchi psichici, che potranno essere lanciati ogni qualvolta la barra di AP (Ability Points) raggiungerà il culmine e ci permetterà di sfruttare uno delle molte magie di cui siamo in possesso. Uscita prevista per la metà di agosto, restate sintonizzati per aggiornamenti sulla sua qualità .





La maggior parte di voi penserà ad uno scherzo, ma vi posso assicurare che in Giappone milioni di appassionati non vedono l'ora dell'uscita di Playstation 2 per poter giocare al sesto episodio della simulazione manageriale di treni, sviluppata per l'occasione da ArtDink in esclusiva per la nuova console di Sony. In questo nuovo capitolo potrete guidare treni dalle forme più variegate, dalle vecchie locomotive (come quelli delle Ferrovie Nord di Como) ai treni su cuscinetti d'aria, spostandovi in città complesse e dettagliatissime realizzate sfruttando l'enorme potenziale del mostro a 128 bit.

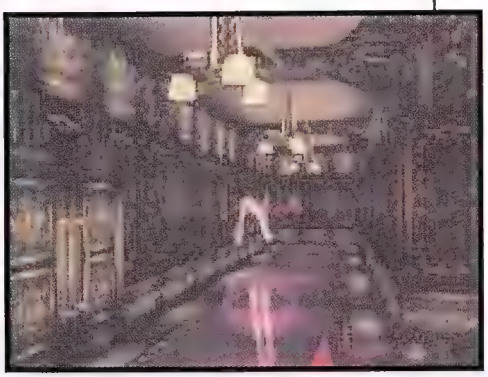
A-TRAIN VI



Probabilmente il gioco non arriverà mai sui lidi europei, ma la notizia mi sembrava degna di attenzione (più che altro per capire quanto sono matti questi giapponesi).

FINGER FLASHING

In assenza di valide idee originali sempre meglio riciclare quanto di buono fatto nel passato aggiornandolo all'era moderna. Questo è quanto hanno fatto i ragazzi della Affect, software house giappo specializzata in puzzle game che ha preso la struttura di Space Invaders e l'ha arricchita per sfornare questo strano rompicapo. Voi controllate un guerriero posto sul fondo dello schermo che deve utilizzare le armi più disparate per eliminare i nemici che a ondate scendono dall'alto del video avvicinandosi sempre più al nostro eroe. Diversamente da Space Invaders il personaggio potrà spostarsi non solo a destra e a sinistra ma potrà anche andare in contro ai nemici e colpirli con devastanti combo che gli permetteranno di ottenere armi a lungo gittata di devastante potenza. Interessante la possibilità di giocare in coppia con un amico in quello che sembra essere un divertente passatempo da giocare quando si desidera staccarsi un poco dall'ennesimo, intrigante, RPG.



Dopo la scorpacciata di notizie avuta con il numero estivo totalmente incentrato sullo scorso E3 trovare qualche novità risulta veramente arduo. Non fugge da questa regola l'ultimo horror adventure di From Software, anche se con il passare dei mesi le notizie diventano sempre più precise e le informazioni si arricchiscono di interessanti particolari. Per quanti si fossero persi le puntate precedenti ricordo che Echo Night 2 vi vede alla ricerca della vostra migliore amica scomparsa misteriosamente in una vecchia casa abbandonata. Per meglio dire la casa risulta abbandonata da esseri umani, ma pullula invece di spettri ed entità poco raccomandabili, che dovrete sconfiggere per poter proseguire nella ricerca e nella esplorazione di altre stanza fino a giungere alla soluzione del mistero dell'abitazione. I puzzle game che sarete chiamati a risolvere saranno assai più complessi rispetto a quanto propostoci dalle serie "de paura" di Capcom e Konami, così come i combattimenti che saranno basati più sull'utilizzo della materia prima invece che della forza bruta o della semplice abilità nell'utilizzare armi da fuoco. Giusto per sfruttare al meglio le potenzialità grafiche di Playstation i programmatori hanno pensato bene di mantenere un'atmosfera cupa e poco illuminata per poi giocare molto con gli effetti di luce che è in grado di generare la console Sony. Uscita prevista per il mercato giappo entro la fine di agosto, mentre negli States dovrebbe sbarcare verso il mese di novembre.

ECHO NIGHT 2: THE RULER OF THE SLEEP

XENA: THE WARRIOR PRINCESS

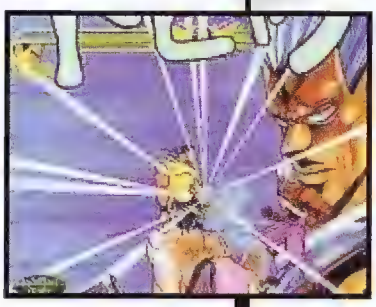
Conoscete la serie televisiva della bella principessa guerriera impegnata a sconfiggere mostri e esseri malvagi che cercano di conquistare le sue terre e uccidere il suo popolo? Penso che tra di voi ci sarà sicuramente qualcuno che si sarà seguito le sue avventure sintonizzandosi su Italia 1, ma in ogni caso, quale sia la vostra preparazione in materia, vi annuncio che è nata una collaborazione tra Electronic Arts e Universal per trasporre su Psx le gesta della prorompente eroina televisiva. Come tradizione vuole il gioco sarà totalmente poligonale e offrirà una visuale in terza persona della bella principessa, che entrerà così in diretto confronto con la più famosa e pettoruta avventuriera digitale del reame, Lara Croft. Dalle foto che potete vedere, invero un po' piccoline, è possibile però notare come la telecamera virtuale non sarà sempre incollata alla nostra schiena, ma zoomerà per inquadrare un'area di gioco maggiore e per seguire sezioni a scorrimento orizzontale che trasformeranno Xena in un picchiaduro a scorrimento. La trama prenderà spunto da alcuni episodi andati in onda e sono garantite tutte le armi e le magie che la nostra guerriera è abituata a usare per liberarsi dagli impicci. Non è stata ancora fissata nessuna data d'uscita, anche se sembra probabile il periodo autunnale/pre-natalizio.

KNIGHTS OF CARNAGE

Visto che Gauntlet Legend si fa attendere, ecco che THQ ha pensato bene di sfruttare la medesima ambientazione e produrre un insolito, per la sua tipologia di prodotti, adventure in terza persona dove uno o due personaggi contemporaneamente devono sconfiggere le forze del male e riportare la pace nel loro mondo. La scelta è ridotta a un guerriero e ad una principessa, mentre sembrano ben più nutriti e fantasiosi i nemici che affronteremo, che vanno da goblin a stregoni, da gargoyle a lupi mannari, da scheletri a demoni. L'interesse maggiore per THQ consiste nell'uscire prima del remake di Midway, speriamo che la fretta non sia cattiva consigliera.

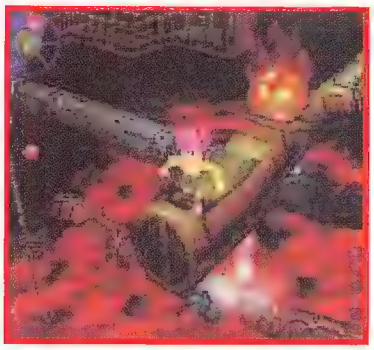
JOJO'S VENTURE

Due notizie contrastanti riguardo il nuovo picchiaduro bidimensionale di Capcom, tratto, per i meno informati, dallo splendido fumetto di Hirohiko Araki in cui uomini e donne all'apparenza normalissimi si rivelano essere possessori di stand dai poteri e dalle fattezze incredibili. Nel picchiaduro voi utilizzerete i personaggi più carismatici comparsi nel fumetto pubblicato in Italia da Star Comics e avrete la possibilità di richiamare il vostro stand e farlo combattere al vostro posto sfruttandone le abilità peculiari di cui è dotato. La notizia buona riguarda la presenza nella versione Psx di quattro personaggi non presenti, o non utilizzabili, nel coin-op mentre la brutta consiste nel ritardo accumulato dai programmatori impegnati nella conversione che farà sicuramente slittare la data di uscita, prevista inizialmente per la fine di Agosto e imputata alla difficoltà di trasporre nei due miseri mega di RAM della Playstation tutti i frame e le animazioni di cui è ricco il gioco da bar (che gira su una motherboard dell'ultimissima generazione). Giusto per i fan cito i quattro personaggi supplementari: Vanilla Ice, Polnaref, Hol Horse e Maria invitandoli a incrociare le dita sperando che i ragazzi Capcom ripetano le meraviglie viste con Street Fighter Alpha 3.



TOMBA! THE WILD ADVENTURE

Arriva un po' a sorpresa ma non si può che essere contenti nell'apprendere che i pazzi ragazzi della Whoopee Camp! Stiano lavorando al seguito del divertente Tomba!, platform/adventure uscito all'inizio dell'anno scorso e caratterizzato da una grafica bidimensionale estremamente colorata anche se un poco obsoleta ma specialmente da un personaggio veramente fuori di testa e molto carismatico (che mi ricorda un po' il Mao) (e non è un complimento). I programmatori hanno pensato bene di modificare i punti in cui il gioco risultava carente e di mantenere le novità introdotte e le particolarità che lo rendevano così giocabile. Avremo quindi il passaggio dalla grafica in 2D ad una sfolgorante 3D, mentre sono stati incrementati gli enigmi e le mini-avventure che potremo completare portandole a un numero prossimo a cento, garanzia di longevità e varietà. Per spezzare ulteriormente lo stile di gioco sono state introdotte anche delle sezioni arcade in cui dovremo guidare dei carrelli minerari per superare gallerie anguste e pericolose e utilizzare mezzi volanti per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Uscita prevista per la fine dell'anno.



IN BREVE

Amici...! Arara...!

Dopo il discreto successo del primo Data Disk mai prodotto per Psx, tale Grand Theft Auto: London 1969, anche in casa Namco hanno pensato bene di sfornare per il 26 di agosto un doppio cofanetto intitolato "Ace Combat 3 Electrosphere: Direct Audio with Appendisc". Il primo Cd conterrà ventotto tracce audio di qualità digitale tratte dalla colonna sonora del gioco mentre il secondo Cd offrirà all'otaku più goloso: filmati conclusivi alternativi, informazioni segrete riguardo il gioco, un lettore software in grado di farvi ascoltare le tracce comprese nei cd originali del gioco comprese musiche nascoste non udibili normalmente durante le partite e infine un modalità simulazione che vi permetterà di giocare liberamente alle missioni che avete affrontato per finire il gioco utilizzando anche il boss finale al posto degli aerei standard. Non è ancora certo che questo succulento cofanetto verrà importato in occidente, anche se voci di corridoio lo vogliono in uscita per il prossimo Natale.

Sono forti questi giappo...

Molti analisti di settore, gente sempre pronta a confutare o smentire previsioni economiche e progetti finanziari, ritenevano che Sony non sarebbe riuscita a lanciare la su nuova console al prezzo indicato perché il divario tra costi di produzione e vendita al dettaglio sarebbero stati troppo esigui. A questo punto Sony ha pensato bene di confermare il prestigio che circonda il suo nome e ha inventato un nuovo lettore laser in grado di leggere sia DVD che Cd-Rom vecchia generazione utilizzando un solo pick-up. Ciò è stato reso possibile grazie a una rivoluzionaria tecnologia che permette di variare la frequenza del fascio laser emesso dal gruppo ottico in maniera da adattarsi al software che viene inserito nella console. Tutto ciò ha permesso a Sony di diminuire notevolmente i costi di produzione della Playstation 2, che si afferma sempre più come oggetto tecnologico di fine millennio.

Mazzate di gruppo...

Dopo il trionfante debutto in Giappone nel mese di giugno è pronto a sbarcare negli Stati Uniti (e di seguito in Europa) il coin-op di Tekken Tag Tournament. Il gioco conterrà la bellezza di 34 personaggi provenienti dalle tre serie del più famoso picchiaduro esistente e visto lo stuolo di fan sparsi in tutto il mondo, Namco ha annunciato l'organizzazione di un torneo nazionale che si terrà il 28 agosto e l'8 settembre a Tokyo, mentre rimangono ancora da fissare le modalità per il prossimo torneo mondiale di mazzate.

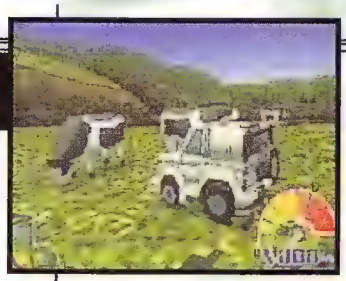
PROVA IL GUSTO DI CONSOLEMANIA

La rivista che tratta tutte le console, senza distinzioni. Per avere ogni aggiornamento e poter seguire la tua console senza perdere di vista le altre.

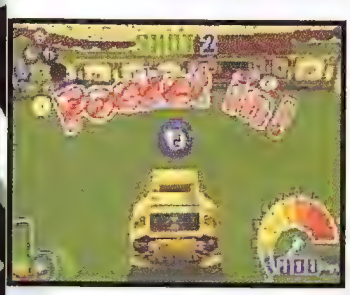
D'Avino & Micheletti: Smdgrafica@planet.it

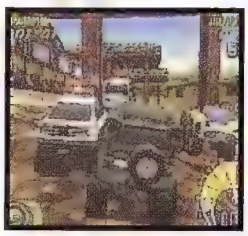
Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

CHORO Q WONDER FOUR

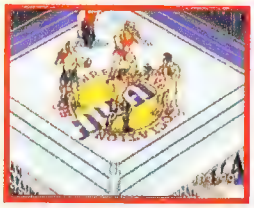


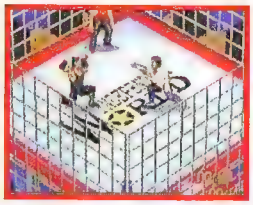
Le mini macchinine di Takara sono inarrestabili; e mentre il Raffo, grande estimatore della serie, si accinge a portare a termine le fatiche degli esami di maturità (vai super-giovanotto dal pizzo blu!)(finalmente, dopo anni di agonia anche il Raffo è entrato nella lobby dei diplomati che non sanno che farsene di quello splendido foglio di carta... NdMAO) prima di ritemprarsi tra le braccia della sua amata (scusate volevo dire amaca) io son qui come un bruto a spulciare pile e pile di news in cerca di notizie sempre più succose e inedite. Ma bando alle ciance e torniamo a noi, per proseguire la descrizione di questo atipico gioco di guida che nella sua ultima incarnazione vedrà protagoniste le macchine 4X4. Logicamente sono state mantenute le mille e più possibilità di potenziamento della vostra vettura così come le divertenti modalità di gioco "alternative" in cui utilizzeremo le vetture a trazione integrale per sfidare amici o il computer in partite di pallone (dove le macchine fungeranno da giocatori) o in gare di biliardo (in cui le macchine rimpiazzeranno la stecca). Il gioco dovrebbe essersi materializzato sugli scaffali con gli occhi a mandorla entro la fine di agosto.

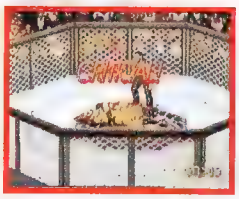




FIRE PRO WRESTLING G



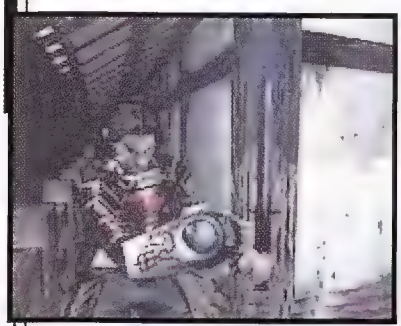




In aperta contro tendenza rispetto alla moda imperante che vuole ormai tutto votato al 3D, Human si appresta a lanciare nell'affollato, ma mediocre, mercato di giochi di wrestling per Playstation questo interessante picchiaduro. Primo punto di forza del gioco la presenza di ben trecento personaggi, alcuni inventati di sana pianta ed altri provenienti dal magico mondo della WWC (World Wrestling Championship), in grado di esibirsi un campionario di mosse variegato e spettacolare partendo da un data base di oltre mille combinazioni disponibili suddivise in diversi stili di lotta. Per garantire una giusta longevità e varietà al gioco, i programmatori della Human hanno inserito tredici modalità di gioco differenti, tra le quali sono sicuramente da citare lo Story Mode che vi permetterà di partire con un semplice lottatore occasionale che dovrete allenare fino a farlo diventare il più forte di tutti e conquistare la cintura di campione del mondo. Vista la presenza di una sezione di allenamento e dopo il successo strepitoso delle Pocketstation (perennemente esaurite in Giappone) sarà possibile allenare il proprio lottatore anche lontani dalla Playstation e utilizzarlo per scontrarsi con amici mentre ci si dirige a scuola. Interessante la presenza della modalità a quattro giocatori, in grado di elevare sempre e comunque la giocabilità e il divertimento anche in giochi non proprio perfetti. Il gioco è previsto in Giappone per la fine di agosto mentre la conversione per l'occidente è ancora da confermare. Stay tuned per aggiornamenti e recensioni.

ONI-MUSHA: THE DEMON WARRIOR

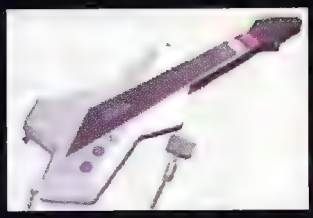
Qualcuno potrà anche pensare che Capcom stia saturando il mercato con giochi troppo simili a Resident Evil, mentre secondo il mio avviso se un prodotto è valido e ben confezionato, sia tecnicamente che dal punto di vista della giocabilità , allora ben vengano cloni e seguiti di capolavori come Resident Evil. Questo Oni-Musha prende paro paro il motore grafico di RE 2, lo migliora un poco come fatto con il terzo episodio del gioco degli zombie e cambia ambientazione trasportandoci in un Medio Evo tetro e malvagio in cui combattere le forze del male. Il protagonista si trova a dover affrontare demoni e mostri che hanno invaso il suo paese, e per fare questo potrà utilizzare ben due armi contemporaneamente, potenziandole via via grazie al bracciale che porta al polso destro chiamato "Hand of Demon". Sostanziale novità rispetto ai giochi precedenti, qui avremo un arsenale costituito prevalentemente da armi da taglio, e quindi gli scontri corpo a corpo saranno prevalenti. Proprio per questo motivo Capcom ha introdotto un gran numero di mosse, combo, counter attack e attacchi speciali in grado di aggiungere spessore ad ogni combattimento. Se la trama si rivelerà all'altezza delle altre produzioni della casa Giapponese il gioco diventerà il nuovo mattatore del Natale '99.



IN BREVE

Chiamatemi slowhand...

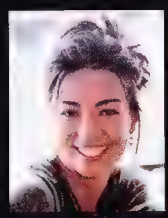
Guardatevi la foto e ditemi se il controller realizzato per supportare in maniera ottimale il nuovo simulatore musicale di Konami, Guitar Freaks, non è uno sballo (ahahaha, io e Marco ci abbiamo giocato come dei baNbocci a Las Vegas! NdMAO). Il controller dovrebbe uscire insieme alla versione casalinga del "simulatore di rockettaro" per la fine di agosto, a presto per informazioni più approfondite riguardo il gioco in questione. Rimanendo in tema di controller stravaganti, ecco invece la foto della copia "made in Cina", del tappetino prodotto da Konami per poter giocare a Dance Dance Revolution sulla vostra Psx come se foste in sala giochi. Come potete immaginare questi prodotti realizzati in Cina, Taiwan e Singapore costano molto meno delle controparti originali giapponesi e per di più offrono anche tasti supplementari per essere utilizzati, ad esempio con i dancing game di Enix.



Shooting Star...

Che Square sia sinonimo di giochi di qualità penso sia appurato e confermato dalle ultime produzioni, anche se qualche caduta di stile c'è' stata e altre ce ne saranno. Quello che i boss Square devono aver capito è che per conquistare il mercato americano bisogna andarci giù pesanti con nomi di spicco e personalità in grado di richiamare il grande pubblico. E così, in una recente conferenza stampa, sono stati presentati gli attori che daranno le voci ai personaggi principali di Final Fantasy: The Movie. Guardate un po' di chi stiamo parlando:

Alec Baldwin (Beetlejuice, Caccia a Ottobre Rosso, Getaway), Ming Na Wen (Mulan), James Woods (Contact, John Carpenter's Vampires, Videodrome), Donald Sutherland (L'invasione degli ultracorpi), Ving Rhames (Mission Impossible, Pulp Fiction, Con Air), Steve Buscemi (Le Iene, Fargo, Il Grande Lebowski, Armageddon)(dove lo vogliamo mettere lo splendido Mosche da Bar? NdMAO).
Niente male eh?



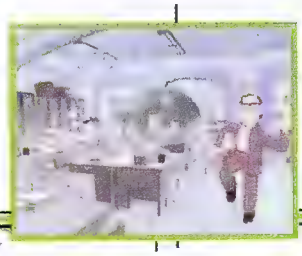
SPRINT! TOMA RUNNER

Dopo l'ottimo lavoro svolto con Ape Escape, che ha ridefinito gli standard per quanto riguarda i platform per Playstation, SCE (Sony Computer Entertainment), la divisione di sviluppo software interna a Sony, è al lavoro su un intrigante gioco di corsa/guida. La prima cosa da sottolineare è che le solite automobili, navicelle o quant'altro sono state rimpiazzate da sette

personaggi in carne ed ossa ognuno caratterizzato da valori di intelligenza, destrezza, velocità e resistenza in grado di modificarne le prestazioni in base alla superficie e luogo in cui si svolgono le gare. Mantenendo una certa originalità le locazioni che dovremo affrontare si discosteranno dai classici castelli incantati, foreste amazzoniche e metropoli futuristiche, portandoci in mezzo a spiagge affollate di gente, bagni pubblici, sale da ballo e metropolitane, tutte caratterizzate da passaggi nascosti e scorciatoie da scoprire lungo il percorso. Il gioco sarà quindi incentrato sulla frenesia di corsa unita al caos presente sulla pista, senza dimenticare gli avversari presenti che sarà possibile rallentare colpendoli con pugni e calci. Uscita prevista per il mese di settembre.

TONDEMO CRISIS

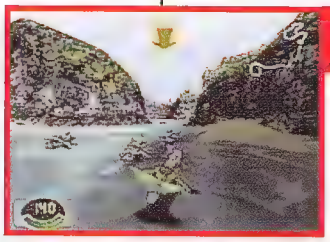
Spassosissimo prodotto costituito da una moltitudine di mini giochi e sviluppato da Tokuma Shoten, Tondemo Crisis si presenta come parodia scherzosa e bonaria di titoli assai più famosi e blasonati. Voi impersonerete a turno i membri di una classica famiglia giapponese moderna, con tutte le loro nevrosi e paure e sarete impegnati a superare sfide al limite dell'impossibile e del reale. Avrete quindi l'opportunità di affrontare sessioni di ballo nel livello Dance Fever, superare sezioni platform nel Death Trap Elevator, provare la vostra cultura generale nella modalità Quiz, più una serie di specialità veramente fuori di testa che già dal nome dovrebbero risultare indicative: The Modern Titanic (evitate che la barca affondi), Housewife's Snowboarding (la moglie impegnata a scappare da degli scippatori), The Iron ball crisis (scappate dal masso che vi vuole schiacciare) e altre ancora. Uscita prevista in Giappone entro il mese di agosto. http://tekkentagtournament.com



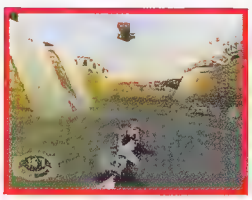
REAL ROBOT FRONTLINE

Questo piccolo box servirà più ai fan di robottoni giapponesi e interesserà meno la normale utenza Playstation, però mi sembrava giusto segnalare l'uscita da parte di Banpresto di questo Simulation/Rpg in cui potrete controllare molti dei robot creati da Sunrise (i creatori di Gundam) e guidarli lungo la trama creata ad hoc dai programmatori. I combattimenti sono totalmente in 3D con modellini poligonali dei robot veramente ben fatti, mentre l'eliminazione di personaggi super deformed potrebbe far ben sperare per un'eventuale conversione almeno per il mercato statunitense. L'uscita sul suolo orientale è prevista per la fine di agosto, vi terrò aggiornati in caso di sviluppi interessanti.

JET MOTO 3



Questo gioco può essere preso come esempio lampante del gusto a volte discutibile degli americani in quanto a videogiochi. Pensate un po' voi che i primi due episodi, veramente brutti e scadenti sotto tutti i punti di vista, hanno venduto più della serie Wipeout, ancora oggi considerata, e a ragione, un caposaldo dei videogiochi moderni. In ogni caso 989 Studios rilascerà in settembre il terzo episodio di



questa simulazione di guida a bordo di moto volanti, che potrà contare su un nuovo motore di gioco sviluppato dai Pacific Power & Light. Speriamo che il passaggio di guardia abbia giovato a una serie finora poco esaltante.

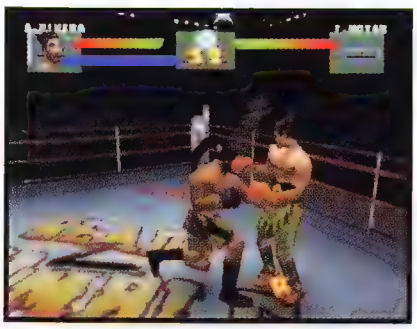
PART'S DICK

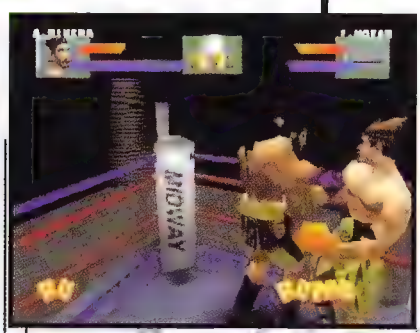
Secondo gioco trattato su queste pagine in arrivo da Banpresto, che dopo i robottoni si lancia sul genere action/strategico. In Part's Dick voi

controllerete un ragazzino che si trova la casa invasa da ladri che vogliono raggiungere la sua cameretta. Impauriti ma non per questo privi di iniziativa dovrete sistemare una moltitudine di trappole e tranelli in cui far cadere i ladri, utilizzando diversi espedienti come trappole per topi, muri cadenti, piastrelle cedevoli, bombe e missili collegati a fili invisibile e molto altro. Vista la presenza di diverse tipologie di ladri dovrete anche uscire allo scoperto per attirare in trappola i più furbi e lesti, che in più di un'occasione vi sorprenderanno per come sapranno evitare le trappole da voi posizionate con tanta cura. Uscita prevista per la fine dell'estate, controlla te le testate cugine per l'eventuale recensione di un gioco sulla carta molto originale ed intrigante.

READY 2 RUMBLE

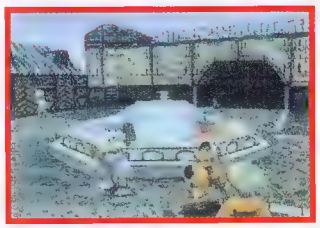
Atteso febbrilmente dagli utenti Dreamcast e lodato da più parti durante la fiera californiana di maggio, il gioco di boxe della Midway si appresta a sbarcare in pompa magna anche su Playstation. Atteso entro il mese di settembre il prodotto potrà contare su ben venti personaggi utilizzabili, alcuni dei quali inediti e sviluppati appositamente per la versione Psx. A dirvi la verità ho potuto vedere il filmato della versione Dreamcast scaricandolo da Internet e, contrariamente da quanto letto un po' ovunque, il gioco non sembra nulla di speciale, proponendosi come via di mezzo tra la boxe e il combattimento alla





Tekken, con l'aggiunta discutibile di mosse speciali, spettacolari ma poco realistiche. Attendo comunque una versione giocabile per essere smentito e ricredermi senza timore.

NEWS



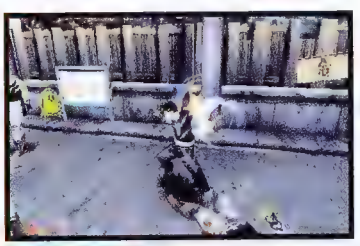
Dopo il buon successo ottenuto da Brave Fencer Musashi, Square è pronta a rilasciare entro la fine dell'anno un nuovo

action/Rpg sviluppato da ex membri di successi come Seiken Densetsu, Xenogears e Chrono Trigger (un gioco che è più di un mito!). Prima di iniziare una partita potrete decidere con quale dei due personaggi presenti, Lew o Mint, giocare l'avventura facendo diventare quello scartato parte integrante della storia, che in ogni caso si svilupperà su binari differenti a seconda delle vostre scelte. Lew avrà la possibilità di trasformarsi in diversi mostri per produrre attacchi speciali, mentre Mint potrà lanciare magie grazie al bracciale che indossa. Un demo giocabile sarà contenuto nella versione finale di Seiken Densetsu: Legend of Mana.

DEW PRISM

Il mercato dei videogiochi procede immutabilmente a cicli. Ani fa il mercato era saturo di sparatutto e picchiaduro a scorrimento, mentre ora non se ne può più di avventure poligonali in terza persona post Tomb Raider. Logicamente ci sono delle valide eccezioni, e se da una parte ci sono pochi ma buoni shoot'em up (R-Type Delta, Einhander, G-Darius), lo stesso non si può dire per la seconda categoria di giochi citati in precedenza, che con Fighting Force hanno toccato davvero il fondo della mestizia. Ora arriva da Titus il tentativo di ridare splendore a questa categoria con un gioco che permetterà a quattro giocatori di prendere parte alle mazzate virtuali contemporaneamente, scegliendo tra i soliti, stereotipati, personaggi che vanno dal "bello ed equilibrato", alla "bella e agile", per passare dal "grosso, stupido e lento" e terminano con il "vecchio ma arzillo". Punto di forza del gioco la notevole interattività con lo sfondo e con quanto si trova nell'area di gioco, visto che tutto, o quasi, può essere distrutto, raccolto e utilizzato per picchiare l'avversario. Non mancano armi e bonus a volontà così come la possibilità di lanciare particolari attacchi speciali una volta che la barra dell'inca##atura giunge al limite. Il gioco è previsto per la fine di settembre, controllate Consolemania o Playstation Nation per la sicura recensione.

GEKIDO



IN BREVE

E non ci molla più...

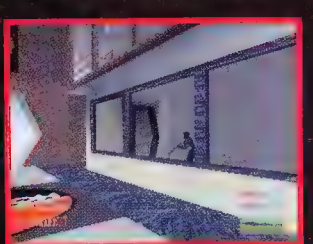
Nonostante non sia stato annunciato nulla durante l'ultimo E3 sono più che fondate le supposizioni che vedono Eidos al lavoro sul quarto episodio della pettoruta archeologa inglese, che sarà protagonista in quello che per ora viene intitolato come "Tomb Raider: Last Revelation". L'unica informazione trapelata riguarda la presenza di un nuovo personaggio femminile supersexy, che non è dato però sapere se sarà pro o contro Mrs. Croft. Per ora gustatevi le foto della nuova modella, di nome Lara Weller, chiamata a impersonare l'omonima eroina digitale e ditemi cosa ne pensate.

Torna l'uomo di latta...

Veloce veloce per dirvi che Titus ha acquistato i diritti di sfruttamento del personaggio di Robocop e che i capaci programmatori della Xatrix, responsabili del violentissimo shooter in prima persona per PC "Kingpin" (e anche di abominii quali i due Cyberia NdMAO), stanno lavorando al design del gioco. Sicuramente si tratterà di uno sparatutto, ma visto che il tutto non vedrà la luce prima della metà del 2000 avremo modo di riparlarne.

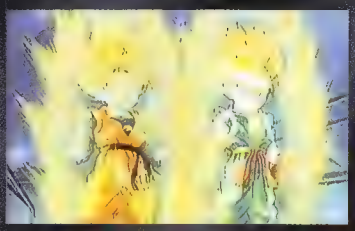
Che corpo speciale!...

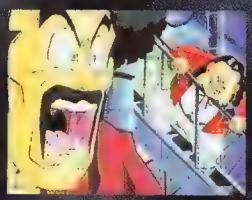
Niente di piccante, tranquillizzatevi, è solo che il bel simulatore di Squadre speciali anti terrorismo che va sotto il nome di Raimbow Six e che è uscito ormai da un anno su PC è finalmente pronto per conquistare le platee Playstation. Red Storm Entertainment ha praticamente finito la conversione e il gioco dovrebbe essere pronto a invadere gli scaffali statunitensi entro il mese di novembre. Chi invece non sembra proprio farcela è il bellissimo RPG Grandia, che è stato spostato dagli sviluppatori di Game Arts da fine agosto a ottobre. Speriamo sia la volta buona. A presto per nuove e migliori foto.



Stavo giusto sorseggiando un Martini sotto il sole di Acapulco, quando il telefono si è messo a squillare svegliandomi: "Sono Alex, MA non c'è e mi serve Anime entro ieri". Bella te...

DRAGONBALL Z 11 - THE MOVIE L'IRRIDUCIBILE BIO COMBATTENTE



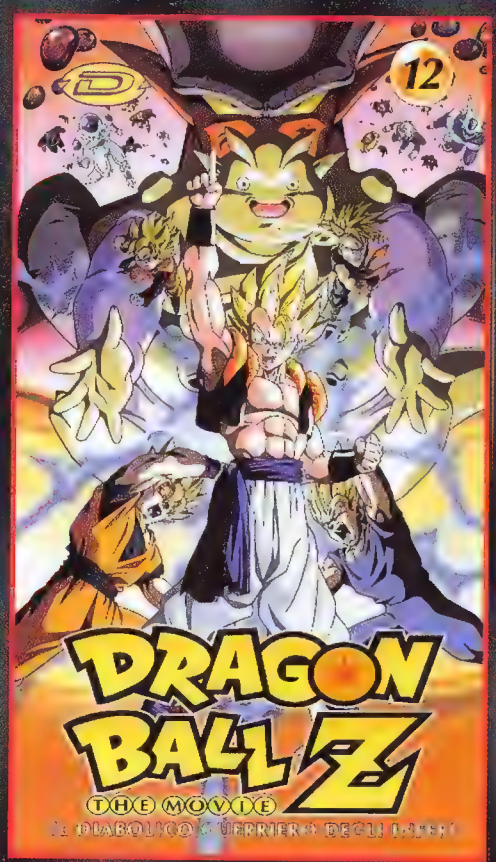


® & © 1994 Bird Studio/Shueisha – Toei Animation

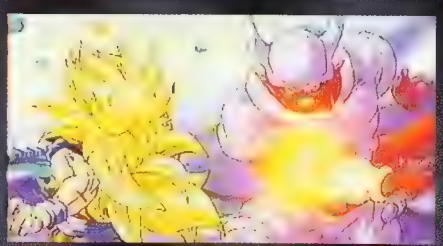
Cosa succede quando uno scemotto, invidioso nientemeno che di Mr. Satan, decide di vendicarsi? Che si verificano una marea di casini, coli sayan sarà addirittura il leggendario Broly, il minimo che ci si possa aspettare è un massacro in piena regola. Invece questa volta la Toei si è persa per strada, sprecando proprio il leggendario e malvagissimo Super Sayan, ridotto, pensate che mestizia, a una specie di marmellatona corrosiva alquanto velenosa. Se devo essere sincero penso che in questo film pesi davvero la mancanza di un personaggio carismatico come Goku, che di botte ne prende sempre tante, ma non si limita certo nel darne (è un ragazzo generoso, cosa volete farci?).

Credo comunque che i fan più scatenati riusciranno a farselo piacere, anche se in fondo la serie di Dragonball Z include episodi decisamente meglio riusciti. A voi la scelta.

DRAGONBALL Z 12 - THE MOVIE - IL DIABOLICO GUERRIERO DEGLI INFERI

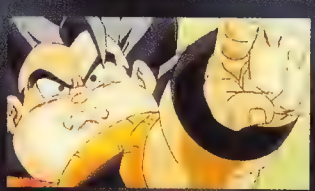


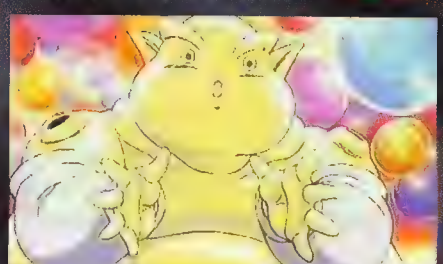
® & © 1994 Bird Studio/Shueisha – Toei Animation



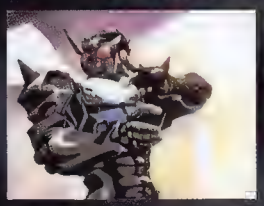
Questa è tutta un'altra musica! Cioè il sottofondo di schiaffi alla Bud Spencer c'è sempre, però il carisma si pone decisamente a livelli superiori. La cassettonzola inizia proprio durante un torneo dell'altro mondo (nel vero senso della parola), che vede Goku menarsi di santa ragione con un certo Pai Ku Han: proprio sul più bello però qualcuno combina un casotto all'inferno, causando la fuga di tutta la "malvagità". Il risultato è la nascita di un buffo essere ciccionissimo quanto stupido, dotato però di poteri al di là di ogni immaginazione. Inutile dirvi che il caro Goku, attratto da un sfida così allettante, si getterà anima e corpo nella battaglia, trasformandosi addirittura in Super Sayan III e non solo...

L'idea di questo film è sicuramente ammirevole, visto che finalmente ci permette di gustarci i nostri Sayan preferiti (già, ci sono pure Vegeta, Goten, Gohan e Trunks!) alle prese con tutta una serie di nemici provenienti dal mondo degli inferi, fra cui figurano anche diverse vecchie conoscenze. Ciò che invece delude le aspettative è la parte finale della battaglia, davvero troppo breve e forse anche un po' tirata per i capelli. Apprezzabili invece le trovate demenziali, che fanno di questo film uno dei più cretini di tutta la saga (imperdibile la performance di Pai Ku Han, che abbatte il "guscio" che avvolge il palazzo di Re Enma a furia di insulti!)



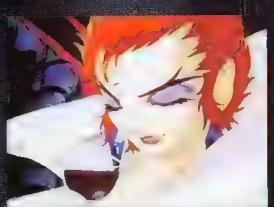


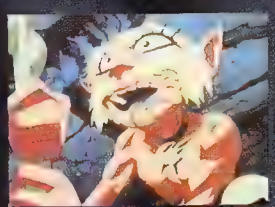
IL DESTINO DI KAKUGO LACRIME DI SANGUE

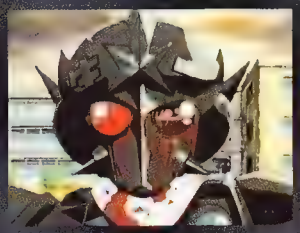


© 1996 Takayuki Yamaguchi/Akita Shoten - Big West

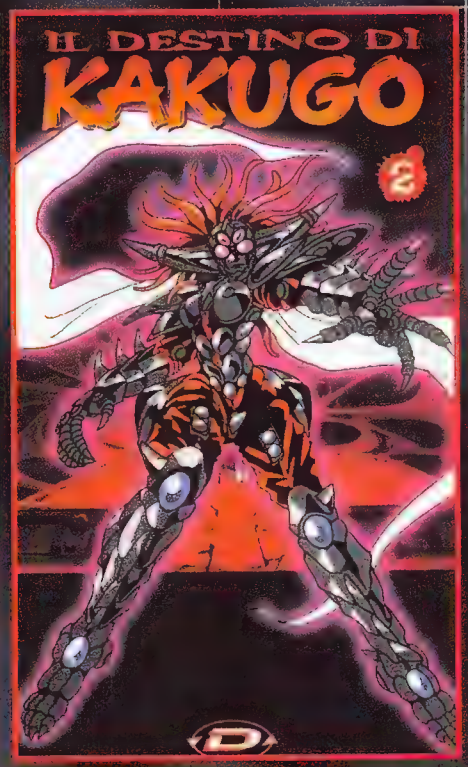
Indubbiamente una delle opere più deviate e malate che mi siano capitate sotto mano negli ultimi anni, Kakugo rappresenta l'evoluzione di un filone inaugurato anni fa con Violent Jack e Hokuto No Ken, da cui trae ispirazione per certi temi, estremizzandoli oltre ogni possibile immaginazione. Kakugo nasce come fumetto, attualmente pubblicato in Italia dalla Dynamic stessa, che lo distribuisce all'interno della collana "pulp". Come è facile intuire dal nome, si tratta di una serie di fumetti caratterizzati da un bel carico di sana ultraviolenza, comunque mai fine a se stessa, di cui fa parte anche l'ultimo capolavoro di Go Nagai, Mazing Saga. La trasposizione in OAV di Kakugo è assolutamente spettacolare e non tradisce affatto le aspettative, nonostante il corso degli episodi sia stato un po' stravolto. La lima della censura







non ha minimamente intaccato un'opera che per quanto controversa e spesso al limite del cattivo gusto (si tratta comunque di giudizi molto soggettivi, personalmente trovo ben più disgustoso un film splatter di serie B), riesce a stupire con una trama che lascia l'ignaro (ci credo poco) spettatore davvero spiazzato.
L'armatura Zero con cui Kakugo combatte è il frutto del sacrificio (decisamente non spontaneo) di 3000 prigionieri di guerra, la cui vita è stata strappata per dar vita a un esoscheletro vivente e pensante. Solo Kakugo, addestrato fin da bambino all'arte marziale BioZero, può opporsi ai demoni orrendi che ormai dominano la Terra, solo lui può difendere gli innocenti! Mi sa che mi sono lasciato prendere dal pathos, scusate. Sicuramente l'aspetto più inquietante della serie è rappresentato dal fratello, Harara (e non Kasumi come erroneamente viene riportato sulla fascetta), che poi è la sorella, più o meno,

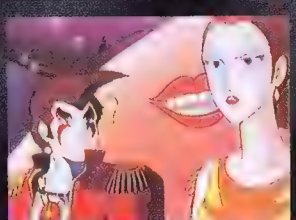


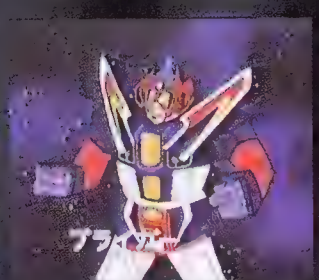
non si sa. Un gran casino, ma state certi che lei (o lui) è davvero l'impersonificazione del male e farà di tutto per mettere la parola fine alla vita del glaciale Kakugo (come dice lui: un vero guerriero non ha tentazioni o debolezze). Troppo bello! Quando esce il prossimo?

GALAXY CYCLONE BRYGER - VIDEO 1

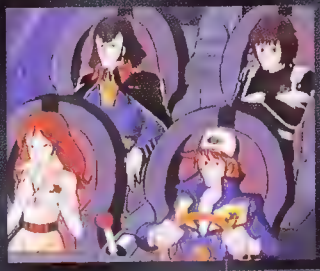
© 1981 Kokusai Eigasha

Ho come il sospetto che ben pochi si ricorderanno di questo cartone animato, uscito all'inizio degli anni '80 e probabilmente affogato in un mare di decine di serie più o meno simili. In effetti, nonostante la mia passione per le serie robotiche stile Mazinga, Goldrake e Daitarn 3, proprio non riesco a riportare alla mente le avventure della squadra J9. Comunque sia credo proprio di aver visto qualche episodio durante la mia infanzia (la colonna sonora ha un che di familiare), ma quasi certamente non devo averlo apprezzato moltissimo, visto che a ben vedere Bryger non è proprio il massimo della vita.
La sceneggiatura è davvero strizzata, con dei personaggi felici e contenti, psicologicamente





nulli, che certo non hanno il carisma di un Peter Rey o di un Actarus. I vari episodi si basano sulle vicende di questo gruppo di protettori dello spazio, impegnato nella lotta contro l'illegalità e il crimine, una causa nobile, ma certo non affascinante quanto il combattere contro un'orda di alieni biomeccanici.
Anche il line-up dei personaggi non aggiunge nulla di che ai già citati capolavori del passato, presentandoci il solito figaccione, il tipo simpatico, la ragazza affascinate e lo schivo di turno.
Mah, dico io, con tutte le serie belle che ci sono in giro, proprio questa dovevano andare a ripescare?



D'Ruino & Michelotti SMDgrafica@pianet.it

Tante riviste sembrano uguali, a prima vista

Non vuol dire che lo siano veramente

PlayStation nation

la differenza c'è!

Una rubrica che piace alla gente di Riace

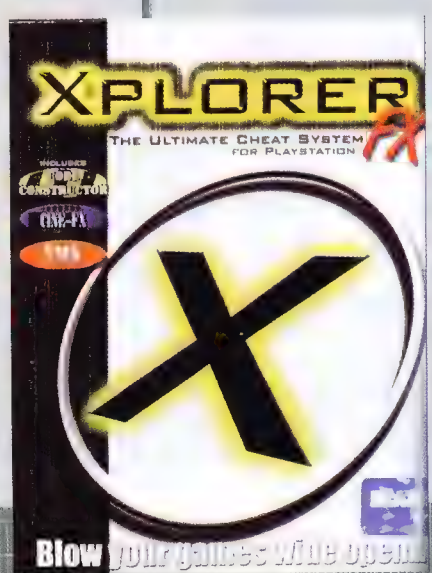
a cura di Toso

SCORPION LIGHTGUN

Alzino la mano quanti di voi conoscono 007. Non ci posso credere, l'avete alzata veramente la mano...
Scherzi a parte, il prodotto in questione, la pistola Scorpion prodotta da Blaze e distribuita per l'Italia da Vega Com SRL, sembra ricalcare fedelmente la forma dell'arma utilizzata dal più famoso agente segreto che la storia ricordi.
Bella da vedere, maneggevole, leggera e funzionale questa nuova Light Gun per la nostra/vostra amata console si rivela un vero must per tutti gli appassionati di giochi quali Time Crisis, Point Blank e Die Hard Trilogy. La possibilità di emulare anche la modalità G-Con, che altri non è se non la pistola prodotta da Namco, rende compatibile questa periferica con la completa totalità di giochi presenti sul mercato. Nonostante abbia superato egregiamente la fase di test, questo prodotto non è esente da difetti, comunque marginali, quali l'effetto Recoil che non passerà certo alla storia come il più realistico mai esistito.
E' stato definitivamente eliminato l'utilizzo di batterie come fonte di alimentazione (in pratica la solenoide ora funziona come quella del pad dual shock di Sony) ed è stata aggiunta una porta/jack sul calcio della pistola per la connessione con un pedale esterno opzionale (che è una maniera elegante per dire che, nel caso in cui non possiate proprio farne a meno, dovrete comprarvelo a parte). Le funzioni di Auto Reload e Autofire, tra l'altro disattivabili in qualsiasi momento, completano un prodotto rivelatosi sicuramente uno dei migliori nella sua categoria.

XPLORER FX

Siete appena tornati dal mare, vero? Vi siete goduti il caldo secco, la vicina d'ombrellone, la ragazza gelosa e avete parcheggiato la vostra fida console, inossidabile compagna di uggiose giornate invernali, in un remoto recesso della vostra stanza. Come farete a farvi perdonare? Ma è ovvio, regalandole/vi la nuova Action Replay Explorer FX.
Dotata della miglior interfaccia grafica che si sia mai vista su una qualsiasi Action Replay, la nuova Explorer FX implementa e migliora diverse caratteristiche che hanno reso famose diverse concorrenti, prima fra tutte la possibilità di poter visionare i filmati contenuti all'interno dei file XA che alloggiano tra i neri solchi dei CD di mamma Sony. Fino a qui sarebbe tutto normale, se non fosse che alla Xplorer fanno le cose per bene e hanno implementato i cosiddetti Thumbnail, delle piccole finestre che hanno lo scopo di esplicitare il contenuto di un file senza che debba essere aperto per forza. Tra le nuove caratteristiche possiamo anche annoverare il rinnovato sistema di gestione delle memory card che vi consentirà di avere un controllo pressoché totale sui salvataggi che albergano nei vostri supporti magnetici, permettendovi inoltre di creare delle copie di backup degli stessi che rimarranno memorizzate sull'Action Replay. Gli oltre duemila trucchi e gabole custoditi nella memoria di questo piccolo gioiellino faranno felici tutti gli smanettoni incalliti, dando loro la possibilità di attivare un codice anche nel bel mezzo di una partita furiosa. Non c'è che dire, un altro ottimo prodotto firmato Xplorer!

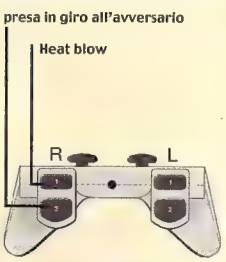


GAROU DENSETSU - WILD AMBITION

GIOCATORI: 1/2 VERSIONE: GIAPPONESE
SOFTWARE HOUSE: SNK

Chi si ricorda Terry, Andy e Joe?

Ennesimo capitolo della saga eterna di Fatal Fury, stavolta poligonale e su Playstation. Nonostante il passaggio alle tre dimensioni, il gioco non è cambiato: scegliete il vostro personaggio e comportatevi esattamente come facevate nei precedenti titoli della serie, massacrando a raffica tutti i nemici. Non manca la solita vagonata di personaggi, ciascuno con le proprie mosse speciali, l'esecuzione delle quali non è cambiata rispetto agli altri giochi della saga di South Town. Ancora una volta dovrete affrontare i nemici in incontri uno contro uno per arrivare al perfido Geese Howard; come sempre, la solita barra di "energia spirituale" determinerà la possibilità di effettuare attacchi particolari, quali l'heat blow e l'overdrive power (la classica supermossa segreta).



Sergio "Ray" Porcellini

La grafica del gioco si colloca nella media, con delle buone animazioni ma dei fondali sciabi; il sonoro è invece su buoni livelli. La giocabilità è anch'essa sufficiente a rendere Wild Ambition abbastanza divertente, ma, con la concorrenza che c'è su Playstation, non vedo molto spazio per questo gioco.

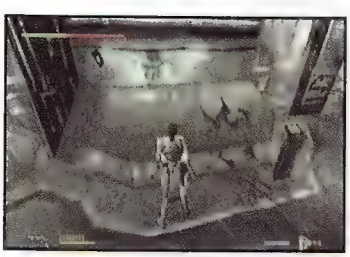
6

TECNICA:	7
GIOCABILITÀ:	6
LONGEVITÀ:	6
INNOVAZIONE:	5

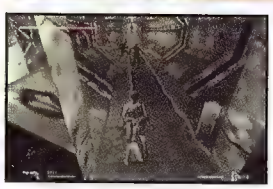
VIRUS

GIOCATORI: 1 VERSIONE: ITALIANA
SOFTWARE HOUSE: CRYO

Che schifo, un virus!



Tratto da un film a propria volta derivato da un fumetto Dark Horse, questo Virus ripercorre le peripezie di un gruppo speciale preposto alla distruzione di un agente patogeno che infetta sia organismi che macchine, dando luogo a ibridi orribili e pericolosi. Dovrete infiltrarvi in un palazzo infestato di creature più o meno terribili e postazioni di fuoco letali, muovendovi attraverso un ambiente che potrebbe ricordare i vari Resident Evil, ma che fa in realtà da sfondo a uno shoot 'em up in terza persona con visuale da dietro. Solita quantità di armi e nemici un po' ripetitivi, per un gioco che avrebbe potuto essere realizzato meglio.



Sergio "Ray" Porcellini

Divertente e giocabile, anche se richiede una certa pratica. Il joypad analogico è a mio avviso una scelta obbligata, in particolare con la configurazione che sfrutta la doppia leva direzionale. Ottima l'atmosfera, che ricorda moltissimo Colony Wars, anche se un doppiaggio orrendo le ruba qualcosa. Numerose e abbastanza varie le missioni. Peccato per la grossa pecca grafica della linea di vista.

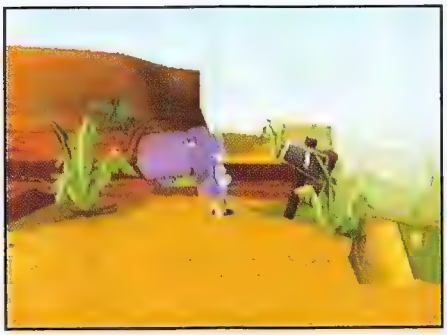
5

TECNICA:	5
GIOCABILITÀ:	5
LONGEVITÀ:	6
INNOVAZIONE:	5

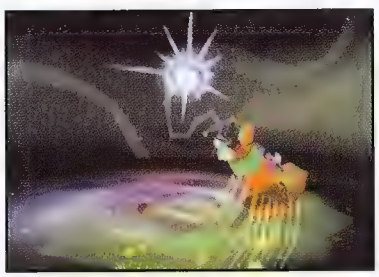
BUGS BUNNY LOST IN TIME

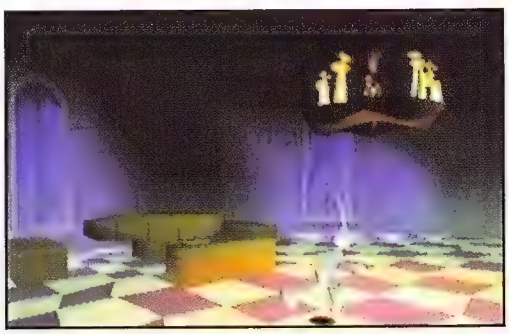
GIOCATORI: 1 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: INFOGRAMES

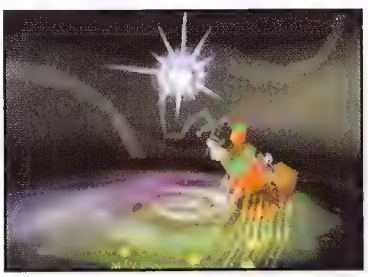
Ma che orecchie grandi hai!



Credo che Bugs Bunny non abbia bisogno di presentazioni: il celeberrimo coniglio della Warner Bros è stato protagonista di innumerevoli avventure a cartoni animati, che facevano dell'umorismo demenziale il proprio cavallo di battaglia, tra armi da fuoco che scoppiano in faccia al possessore e pietroni che cadono in testa al bisbetico di turno... O forse questo era quel coyote che insegue sempre Beep Beep? Mah, non sono molto ferrato in materia di cartoni animati della Warner, abbiate pazienza. Oggi, per opera della Infogrames, Bugs Bunny diventa un videogioco. Come prevedibile, si tratta di un platform tridimensionale, genere che va per la maggiore ultimamente. Trovata per caso una macchina del tempo, il coniglio si trova a dover viaggiare per diverse epoche e a dover affrontare alcuni dei suoi nemici classici (tra cui anche quello strano tizio pelato con il fucile - non mi riferisco ad Alex - che viene qui presentato come un cavernicolo) rivistati in chiave "storica". La prima cosa che si nota di questo titolo è la grande quantità di azioni che può compiere il personaggio, tutte tipiche del cartone animato: Bugs può planare usando le proprie orecchie come un elicottero, può scavare tane sotterranee, muoversi silenziosamente e così via, il tutto tramite combinazioni dei tasti del joypad. Nel corso delle proprie peregrinazioni, la bestia grigio - bianca incontrerà tutta una serie di bonus vari e dovrà affrontare in molteplici maniere la solita serie di avversari.

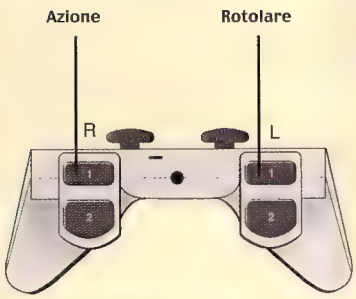






Il gioco presenta una discreta varietà di situazioni, determinata soprattutto dalle varie epoche nelle quali agirete; potrete anche trovarvi a guidare dei mezzi di trasporto vari. Inoltre, alcuni passaggi del gioco richiedono di essere affrontati sfruttando un certo tipo di abilità posseduta dal coniglio per essere superati con successo. Un livello di difficoltà ben calibrato accompagnerà le vostre avventure lungo tutto il gioco, anche se un sistema di controllo non perfetto dà origine ad alcuni momenti di frustrazione che si sarebbero anche potuti evitare.

Sergio "Ray" Porcellini



Bugs Bunny è un gioco che ha le sue buone qualità, ma che presenta anche dei difetti che gli impediscono di conquistarsi una posizione di preminenza. La realizzazione tecnica si colloca su livelli medi, ma il suo difetto peggiore è una non perfetta valutazione delle distanze, che potrebbe portare a degli inconvenienti parecchio fastidiosi. Un platform onesto, che piacerà ai fan del coniglio grigio e che riesce indubbiamente a ricreare con una certa fedeltà l'atmosfera della serie originale.

7

TECNICA:	7
GIOCABILITÀ:	7
LONGEVITÀ:	8
INNOVAZIONE:	7

DRIVER

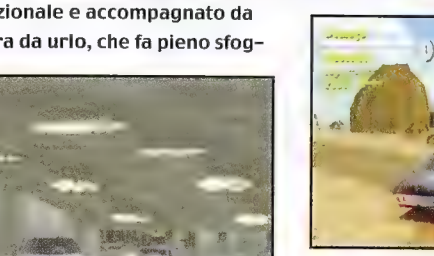
GIOCATORI: 1 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: GT INTERACTIVE

Chi ha mai detto che si può derapare solo nei Rally?

Tutti i possessori della console grigia di casa Sony sono stati invasi, nel corso di questi anni, da una moltitudine di giochi di guida di vario genere. Ci hanno fatto guidare di tutto, dalle stupende fuoriserie di GT alle velocissime astronavi di Wipeout, passando per la stupenda Subaru presente in Colin McRae. L'unica cosa che mancava, in un panorama che, come ho già detto, risulta davvero affollato, era l'innovazione...

Questo almeno fino a quando non sono scesi in pista i ragazzi della Reflections che, per conto della GT Interactive , hanno sviluppato quel Driver che ha già fatto tanto parlare di sé. Mosso da un motore molto funzionale e accompagnato da una colonna sonora da urlo, che fa pieno sfoggio di tracce in pieno stile anni '70, il titolo in questione è riuscito nel difficile intento di mettere d'accordo critica e pubblico, risultando, nel contempo, uno dei più bei simulatori di "tazzo in macchina" che si siano mai visti.

Ambientato in quattro differenti città (cinque, considerando quella bonus) e con una trama accattivante ma non certo originale, Driver riporta alla luce gli ingialliti ricordi di quei telefilm americani che hanno accompagnato l'adolescenza di tutti noi, riproponendo le stesse emozioni vissute mentre seguivamo un inseguimento di Hutch e socio... l'unica piccola differenza è che ora li possiamo vivere, oltre che vedere! Sono stato un fan di GTA, non tanto per il livello qualitativo che ne aveva caratterizzato la realizzazione, ma per l'idea, senza dubbio originale, che veniva sviluppata durante lo svolgimento delle missioni, quindi il poter rivivere quelle stesse sensazioni in un mondo totalmente tridimensionale mi ha galvanizzato non poco. Il sistema di controllo - davvero stupendo - sfrutta la quasi totalità dei tasti messi a disposizione da mamma Sony e la macchina risponde ottimamente ai comandi. La curva della difficoltà è ben calibrata e garantisce, previa una lunga (ma non troppo) sessione di pratica, un accalappiamento immediato... imparerete presto ad amarlo, questo Driver.



Davide "ToSo" Tosini

Davvero convincente sotto tutti i punti di vista. Ottima la risposta della macchina, in perfetto stile "film americano", che aumenta la spettacolarità di un titolo davvero divertente da giocare, ma che alla lunga -molto alla lunga - rischia di diventare ripetitivo.

9

TECNICA:	9
GIOCABILITÀ:	8,5
LONGEVITÀ:	8,5
INNOVAZIONE:	9,5

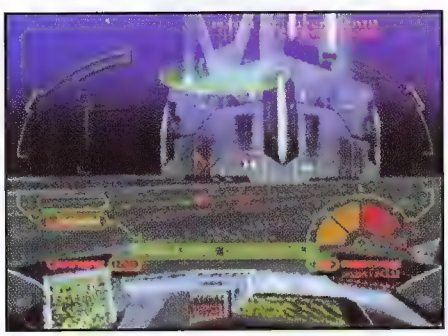
G-POLICE 2

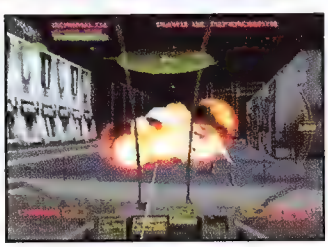
GIOCATORI: 1 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: PSYGNOSIS

Violento e corrotto: il futuro dei videogiochi

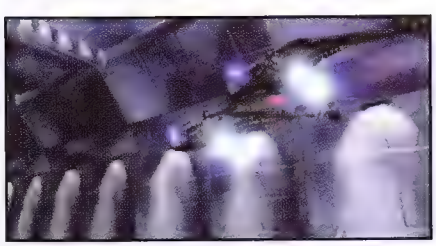
Non si tratta di una catastrofica previsione del futuro del mondo videoludico, bensì di un riferimento al gioco in questione. Così come il proprio predecessore, G-Police, questo titolo ci porta in un'ambientazione

futuristica in cui solo la violenza e la prepotenza sembrano regnare.
Questa volta i nemici dell'ordine pubblico sono rappresentati dal Sindacato, una sorta di mafia del futuro che, approfittando della recente guerra tra forze dell'ordine e multinazionali, ha deciso di imporre un dominio armato su una delle colonie terrestri. Solo voi, i coraggiosi G-Police, potete fermarli.
Peccato che siate pochi, male armati e stanchi per le recenti battaglie...



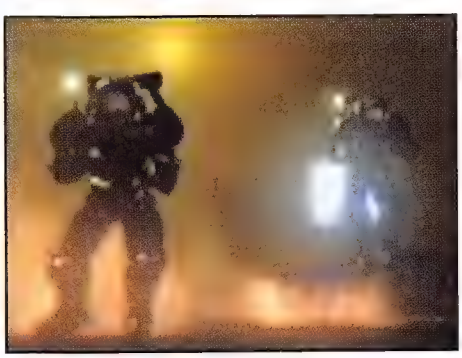


Rispetto al primo episodio, G-Police 2 offre un sistema di controllo più immediato e un

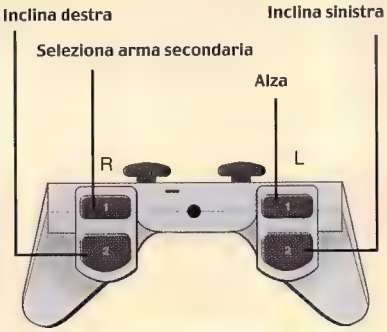


livello di difficoltà ben bilanciato. A parte il motore grafico rifinito, la differenza forse più interessante è la possibilità di usare diversi mezzi di trasporto e repressione armata, oltre al solito elicottero da combattimento.
Dal punto di vista grafico, il lavoro svolto da Psygnosis è decisamente altalenante, nel senso che troviamo alcuni pregi fondamentali affiancati da difetti clamorosi. Nello specifico, il frame rate (ovvero la quantità di immagini che passano sullo schermo in un secondo) è davvero alto, con il risultato che i movimenti sono estremamente fluidi in tutte le situazioni. Episodi di grave rallentamento si sono verificati molto di rado. Il difetto principale, invece, è costituito dalla scarsa linea di vista. Appena pochi metri davanti a voi, interi grattacieli appaiono dal nulla. Anzi, non proprio dal nulla: inizialmente vedrete una serie di linee

verdi, che poi scoprirete essere i contorni degli edifici. Praticamente, la zona centrale dello schermo è quasi sempre occupata da un'area scura e indefinita.
A parte il problema della linea di vista, il gioco gira molto bene e offre un'alta giocabilità, supportata da una longevità decisamente duratura, in virtù del numero e della varietà delle missioni. A questo proposito, un ultimo neo: i mezzi alternativi all'elicottero, che appaiono in poche missioni, sono piuttosto deludenti.



Andrea Fattori



Divertente e giocabile, anche se richiede una certa pratica. Il joypad analogico è a mio avviso una scelta obbligata, in particolare con la configurazione che sfrutta la doppia leva direzionale. Ottima l'atmosfera, che ricorda moltissimo Colony Wars, anche se un doppiaggio orrendo le ruba qualcosa. Numerose e abbastanza varie le missioni. Peccato per la grossa pecca grafica della linea di vista.

7

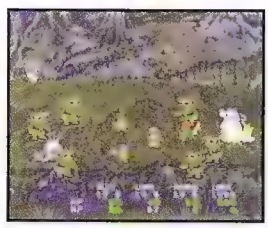
TECNICA:	7,5
GIOCABILITÀ:	6,5
LONGEVITÀ:	8
INNOVAZIONE:	6

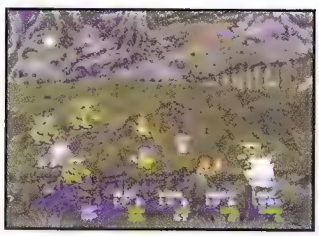
LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

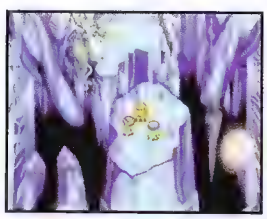
GIOCATORI: 1 VERSIONE: AMERICANA SOFTWARE HOUSE: WORKING DESIGNS

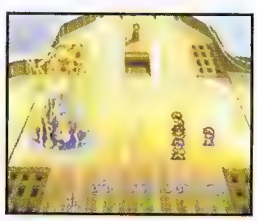
Ad Alex la terza dimensione fa un baffo...

No, non sto parlando del nostro caporedattore, ma del protagonista di questo stupendo Lunar Silver Star Story Complete, divertente RPG bidimensionale che riporta alla memoria le gloriose gesta del megacd, console targata Sega che non ebbe molto successo. In questo titolo firmato Working Designs troviamo tutte quelle caratteristiche che hanno reso così popolare questo genere di giochi, partendo dal combattimento a turni per arrivare all'ottima gestione degli incantesimi. Il sistema di controllo si rivela davvero funzionale, merito anche della doppia soluzione adottata (digitale per i menù, analogico per gli spostamenti... comunque non vi preoccupate, visto che sarete voi a decidere quando e come usare questi sistemi di controllo) che garantisce un feeling difficilmente descrivibile.

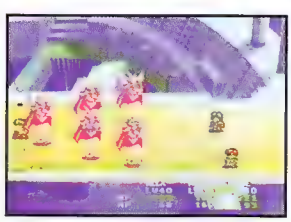


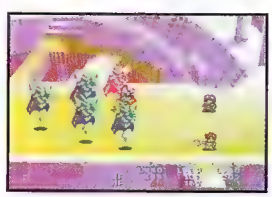


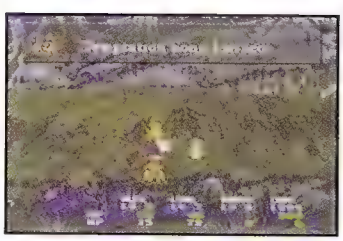




La trama, pregna di evoluzioni e colpi di scena che non sfigurano se paragonati al punto di riferimento per quanto riguarda i giochi di ruolo, Final Fantasy VII, riesce a catturare l'attenzione sin dalle prime battute (a patto che abbiate una discreta padronanza della lingua inglese, indispensabile per comprendere i dialoghi dei filmati, purtroppo non sotto titolati) e vi posso assicurare che vi affezionerete presto ad Alex, Luna, Nall, Ramus e tutti gli altri. Personalmente ho apprezzato molto la possibilità di includere, all'interno del party, più di quattro elementi, cosa questa che consente un approccio più tattico alle sezioni di combattimento.



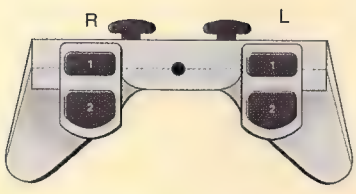




Davvero degna di nota la colonna sonora che, oltre a pezzi totalmente strumentali di ottima fattura, presenta tre tracce cantate a dir poco incantevoli, dove la voce di Luna (o meglio di colei che la doppia) evoca sensazioni davvero uniche.

Sempre per rimanere in tema di cose stupende, non si può non lodare la scelta effettuata dai publisher del gioco, che hanno racchiuso in uno stupendo cofanetto di cartone ben quattro CD: due che contengono il gioco vero e proprio, uno che ospita la colonna sonora nella sua interezza e l'ultimo che cela tra i suoi neri solchi il "making of". Completa il tutto un fazzolettino che altri non è se non una fedele riproduzione della mappa della terra di Lunar... il rovescio della medaglia è che tutto ciò vi costerà la bellezza di centosettanta bigliettini da mille (lira più lira meno, dipende dal vostro importatore di fiducia), che, comunque, risulteranno i meglio spesi degli ultimi tempi.

Davide "ToSo" Tosini



Era da tempo che un gioco non riusciva a catalizzare, in maniera tanto manifesta, la mia attenzione. Questo Lunar Silver Star Story complete rappresenta un must per tutti gli appassionati dei veri RPG, nonostante il prezzo non troppo contenuto del cofanetto che racchiude i quattro CD di quest'opera magna. Imperdibile.

8

TECNICA:	8,5
GIOCABILITÀ:	9,2
LONGEVITÀ:	9,0
INNOVAZIONE:	7

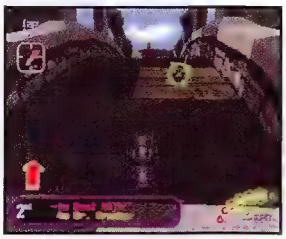
RE-VOLT

GIOCATORI: 1-4 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: ACCLAIM

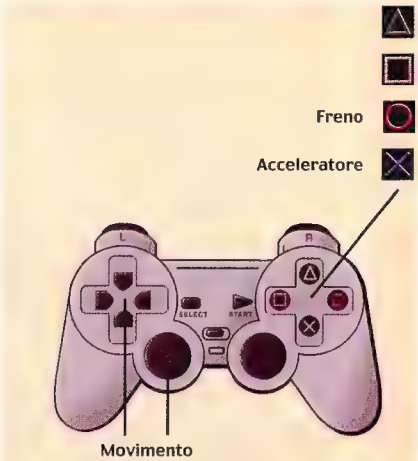
Se vi siete divertiti alla follia con MicroMachines, preparatevi: sta per arrivare qualcosa che vi piacerà parecchio.

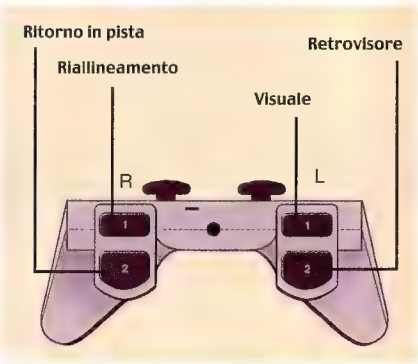
Questa volta la dimensione delle auto è leggermente diversa, ma il concetto di fondo non cambia poi molto: si tratta di macchinine radiocomandate, che dovrete guidare attraverso i più improbabili – e divertenti – percorsi. Si va dai semplici modelli a pile fino a quelli da fantascienza, con ignoto sistema di propulsione (atomico?) e prestazioni inverosimili.

Il gioco presenta fondamentalmente due modalità degne di interesse: il campionato e la sfida tra amici. Nel primo dovrete scegliere una macchina tra quelle disponibili all'inizio (sono molti i modelli nascosti che si ottengono andando avanti nel gioco) e affrontare una serie di gare in successione, per cercare di portare a casa la prestigiosa coppa. Ci sono quattro campionati in tutto, quello di bronzo, d'argento, d'oro e di platino, e dovranno essere affrontati in quest'ordine, poiché solo completando quello precedente di sblocca quello successivo. Nella versione a più giocatori (fino a quattro) ci si può sfidare nelle "normali" gare in pista oppure all'interno di un'arena da combattimento. In entrambi i casi, il divertimento è enormemente amplificato rispetto alla già godibile gara in singolo.



A rendere il tutto ancora più spettacolare, lungo la pista si trovano numerosi bonus che, una volta raccolti, si trasformano in micidiali ordigni per ostacolare i nemici. Questa opzione può essere disabilitata per chi preferisce la simulazione pura, ma a mio avviso è una parte fondamentale del gioco. Veniamo ora alle note dolenti: la grafica. Personalmente ho avuto parecchi problemi a giudicare la realizzazione tecnica di questo gioco, essendomi dedicato, in precedenza, alla versione PC. Tra quella e questa conversione per PlayStation c'è una differenza abissale, ma questo è poco significativo. Effettivamente in un primo tempo sono stato troppo indulgente con Re-Volt per Play, temendo che il mio giudizio fosse inficiato dall'esperienza su PC, ma a mente fredda devo ammettere che la realizzazione lascia alquanto a desiderare, in particolare per la scattosità dei movimenti e per la scarsa definizione delle macchine.





Andrea Fattori

Un gioco divertentissimo, che riprende il concetto di MicroMachines – comunque relativamente poco sfruttato – con sostanziali differenze. La giocabilità è alle stelle, così come la longevità (molte piste e altrettante macchine), e l'unico grosso neo resta la grafica. Se pensate che l'aspetto conti solo fino a un certo punto e volete divertirvi, sicuramente Re-Volt fa per voi. Se invece possedete un PC o un Nintendo 64, lasciate perdere la versione PlayStation.

7

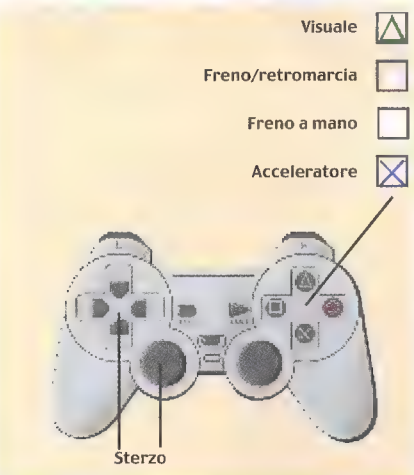
TECNICA:	5,5
GIOCABILITÀ:	8,5
LONGEVITÀ:	8
INNOVAZIONE:	8

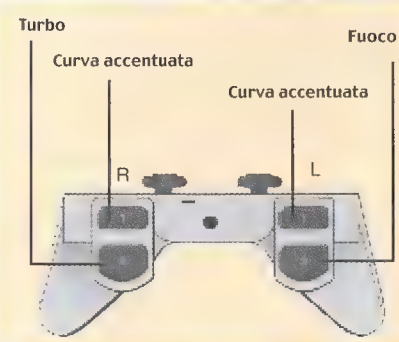
SPEED FREAKS

Nell'eterno tentativo di emulare su PlayStation le leggendarie gesta di Mario Kart, sembra che proprio la stessa Sony abbia trovato la strada giusta.

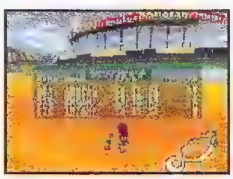
GIOCATORI: 1-2 VERSIONE: EUROPEA SOFTWARE HOUSE: SONY

Per coloro che non dovessero conoscerlo, Mario Kart è uno stupendo gioco di corse "demenziali", nelle quali i protagonisti delle avventure di Mario (testimonial Nintendo) si affrontano su percorsi stravaganti e pieni di sorprese. Bene, il concetto in Speed Freaks è lo stesso, anche se ovviamente non ci sono Mario e amici alla guida dei bolidi. I protagonisti sono invece sette ragazzini che, a bordo di sei automobili (due si dividono la stessa) che del giocattolo hanno molto poco, si sfidano in gare di velocità all'interno dei più bizzarri percorsi. Non so dove vivano esattamente i sette scalmanati, ma dalle loro parti si trovano mare, monti e fiumi di lava.





Per riuscire a portare a termine con successo una competizione, nella modalità in singolo così come in quella in doppio, saper correre non basta. Lungo i percorsi, infatti, si trovano una serie di bonus, grazie ai quali potrete - temporaneamente - blastare dalla faccia dell'universo i vostri amichetti. Ci sono inoltre bonus che, se accumulati, permettono l'attivazione del turbo, da usare sapientemente nei rettilinei. Inoltre, ogni pista ha delle scorciatoie o, al limite, dei passaggi nascosti pieni di bonus. Riuscire a scoprire tutti i segreti di ognuna delle dodici piste è una delle cose più divertenti. Rispetto ad altri giochi di questo genere usciti per PlayStation (ormai sono anni che le software house cercano inutilmente di emulare Mario Kart), Speed Freaks ha senza dubbio molte più carte vincenti. Innanzitutto la realizzazione tecnica - grafica e sonora - è di altissimo livello, con una fluidità che raramente mi è capitato di vedere su Play. Ogni concorrente è caratterizzato molto bene, in modo simpatico, e fin dalle prime partite identificherete i vostri beniamini. Questo a fianco di una giocabilità davvero altissima e di un'ottima longevità: le gare a due non vi stuferanno mai, mentre per i solitari ci sono numerose opzioni a disposizione, con la possibilità di liberare anche alcuni personaggi segreti.



Andrea Fattori

Assolutamente il massimo nel proprio genere. Mario Kart è diverso perché sfrutta una console fondamentalmente diversa, ma lasciando stare le vecchie rivalità Speed Freaks è un capolavoro. Divertimento e spettacolarità sono gli ingredienti principali di questo titolo, che grazie a una buona varietà riesce nettamente a staccarsi dalla media dei giochi in uscita. Probabilmente il titolo migliore di questo mese.

9

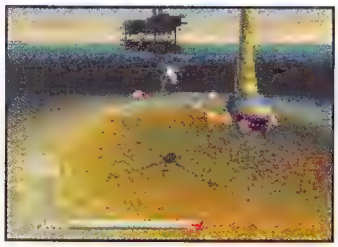
TECNICA:	8,5
GIOCABILITÀ:	9,5
LONGEVITÀ:	8,5
INNOVAZIONE:	7

R/C STUNT COPTER

GIOCATORI: 1-2 VERSIONE: EUROPEA SOFTWARE HOUSE: VIRGIN

Per gli amanti dei giochi di guida/pilotaggio, finalmente qualcosa di sostanzialmente nuovo: una simulazione di elicotteri radiocomandati. Attingendo in un certo senso dall'idea che sta alla base di MicroMachines, ovvero simulare un "giocattolo" (penso che

gli appassionati di elicotteri radiocomandati mi ucciderebbero se mi sentissero), R/C Stunt Copter offre un punto di vista relativamente originale.



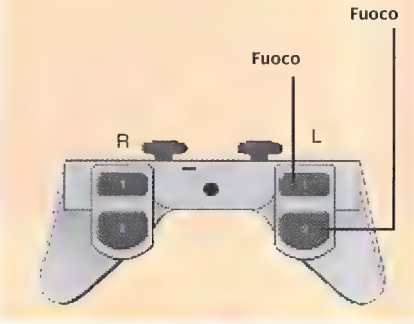
Il gioco è strutturato a prove, che possono essere affrontate a mano a mano che quelle precedenti vengono superate. Si parte con una sorta di patente alla Gran Turismo, senza la quale non è possibile iniziare il gioco vero e proprio. La patente si rivela relativamente semplice e anche ottenere tutti ori (anche

qui le prove possono essere superate con bronzo, argento od oro) non è certo un'impresa. Il problema subentra quando si passa alle prove di gioco vere e proprie, nelle quali il livello di difficoltà è davvero elevatissimo. Prima di riuscire a passare i primi livelli (in tutto ce ne sono sei per ogni elicottero) dovrete acquisire una padronanza pressoché totale del mezzo. Andrete avanti delle ore

cercando di capire cosa dovete fare per superare le prove, fino a quando – quasi per magia – vi accorgerete di avere imparato a pilotare uno di quei dannati trabiccoli volanti, e allora il divertimento avrà inizio. Dopo avere superato le prove per il brevetto, vi verrà data la possibilità di scegliere quale elicottero usare (saranno disponibili tutti e sei sin dall'inizio solo se avrete superato con oro tutti i test). Si va dal modello Rookie, ovvero per principianti, fino ai due modelli Ace, per gli assi del rotore.

Ognuno di questi presenta sei livelli, ciascuno composto da cinque tipi di prove, dallo slalom al tiro al bersaglio. Non si può passare al livello successivo senza avere completato quello precedente, ma è possibile scegliere in che ordine affrontare le prove di un determinato livello. Graficamente il gioco gira molto bene, ma è comunque ridotto all'essenziale, quindi non è il caso di gridare al miracolo tecnico. La grande incognita resta comunque la giocabilità: potreste odiare questo gioco oppure amarlo.

Andrea Fattori



Finalmente un'idea nuova, anche se non piacerà a tutti. Se state pensando all'acquisto di questo gioco, prima di tutto chiedetevi: quanto sono paziente? Non è bello spendere un centone per un gioco e poi scagliarlo dalla finestra in preda al nervosismo. Magari le vostre doti di coordinamento sono tali da permettervi di padroneggiare i comandi molto in fretta, ma in caso contrario preparatevi a sudare. Abbastanza numerose e sufficientemente varie le missioni.

7

TECNICA:	6,5
GIOCABILITÀ:	6,5
LONGEVITÀ:	7
INNOVAZIONE:	9

UM JAMMER LAMMY

GIOCATORI: 1 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: SONY

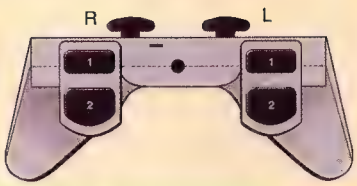
E adesso un po' di storia dei videogiochi...

Quanti di voi si ricordano di Parappa the Rapper? Penso molti, quindi saltiamo subito i convenevoli e veniamo al sodo, presentando questo Um Jammer Lammy, attesissimo seguito del succitato titolo. Se in Parappa avevate a che fare con il rap e i suoi segreti, in questa nuova avventura della serie vi ritroverete a impugnare un'aggressivissima sei corde dal suono più che tagliente. L'obiettivo, questa volta, sarà quello di riuscire ad attraversare la città in un quarto d'ora, tempo che vi separa dalla vostra prossima esibizione "on Stage". Il nuovo titolo Sony riprende dal suo predecessore lo schema di gioco migliorandolo leggermente, soprattutto dal punto di vista grafico. Tutti quelli che hanno amato il giovane cagnolino con la folle passione per il rap, non potranno non rimanere affascinati dagli energici suoni che, di volta in volta, verranno partoriti dal magico connubio chitarra /mani di Lammy. I pezzi, quasi tutti di stampo hard rock, con qualche capatina su funky e Heavy Metal, sono decisamente ben suonati e vi rimarranno nella mente alla stessa stregua di canzoni suonate da gruppi ben più blasonati. E' decisamente aumentata la difficoltà del gioco (sempre rispetto a Parappa, unico vero termine di paragone per un titolo del genere) e, nelle prime sessioni, vi spingerete difficilmente oltre il secondo o terzo livello. I filmati che vi terranno compagnia durante lo svolgimento del gioco sono fulminatissimi e vantano una realizzazione tecnica di tutto rispetto. La trama, decisamente accattivante, si farà strada nelle vostre oramai provate menti e non mancherà di suscitare enormi crisi di "ridarola tremens" che termineranno con lacrimone giganti appese ai vostri occhi, in pieno stile manga giapponese.

Consigliato soprattutto a tutti i veri estimatori della musica suonata, quelli cioè che pensano che la "tazzo music" sia solo il rumore di un frullatore rotto o di una lavatrice in centrifuga... Heavy Metal RuleZ!

Davide "ToSo" Tosini

Tasti da premere indicati su schermo



Bello, vario e da ballare. Tracce suonate alla perfezione e trama degna del più fulminato storyboarder sulla faccia della Terra. L'unica domanda che può nascere spontanea è: "Ma cosa diavolo fuma 'sto tizio?"

8

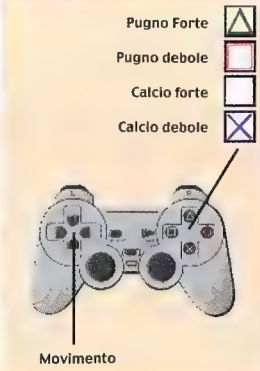
TECNICA:	9
GIOCABILITÀ:	8,5
LONGEVITÀ:	8,3
INNOVAZIONE:	6

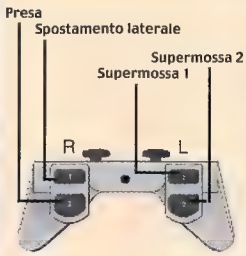
RIVAL SCHOOLS 2

GIOCATORI: 1/2 VERSIONE: GIAPPONESE
SOFTWARE HOUSE: CAPCOM

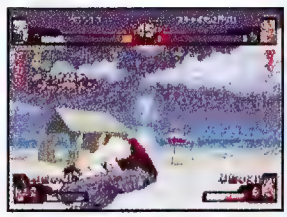
Avete già fatto la maturità?

Andare a scuola è diventato anche più sgradevole! I protagonisti di Rival Schools 2 difendono il proprio istituto combattendo in incontri uno contro uno, nell'ambito dei quali si alterneranno i componenti di due squadre di due individui ciascuna. Come già nel primo episodio, anche qui potrete formare il vostro duo di mazzuolatori sce-





gliendo tra una quantità spropositata di tizi; non mancano le solite supermosse speciali (da soli o in coppia) altamente spettacolari. Da notare le possibilità di crearvi il vostro studente - combattente tramite un editor (criptico per chi non conosce il giapponese) e di partecipare a competizioni non strettamente combattive (gare di atletica, calcio, ballo e così via).



Sergio "Ray" Porcellini

Rival Schools 2 presenta una grafica decisamente grezza e poco piacevole; per contro, un sonoro di buona fattura e una giocabilità che assicura il divertimento lo rendono decisamente appetibile. Purtroppo, però, vi basterà vincere solo sei incontri per finire il gioco. Peccato per la bassa longevità, sarebbe potuto essere un capolavoro. Se volete comprarlo, aspettate l'importazione ufficiale, perché il giapponese toglie molto alla comprensibilità delle opzioni.

7

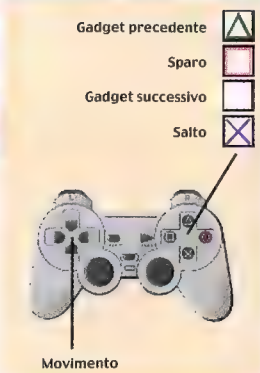
TECNICA:	6,5
GIOCABILITÀ:	7,5
LONGEVITÀ:	6,5
INNOVAZIONE:	6

SOUTH PARK

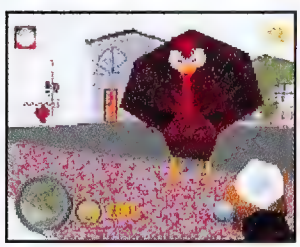
GIOCATORI: 1 VERSIONE: EUROPEA
SOFTWARE HOUSE: ACCLAIM

Dai, bambini, è ora della merenda!

Qualcuno di voi conoscerà South Park, irriverente serie a cartoni animati incentrata sulle peripezie di un gruppo di bambini pestiferi e volgari che si trovano alle prese con situazioni di vita più o meno comune. In questo sparatutto in soggettiva alla Doom, i quattro protagonisti affrontano una minaccia di natura non meglio precisata, ma che si manifesta sotto forma di un branco di tacchini guerrieri inferociti.



Usando un discreto numero di armi supplementari (alcune delle quali parecchio fantasiose) e spostandovi per il consueto numero di scenari (stavolta mediamente più ripetitivi che in altri giochi dello stesso genere), dovrete arrivare a salvare l'umanità o parte di essa. Contrariamente a quanto accade in altri titoli simili, qui non correrete il rischio di perdervi: la strada è chiaramente indicata da appositi cartelli.



Sergio "Ray" Porcellini

Una grafica ai limiti dell'accettabile, un effetto fogging estremo, una palette povera, un sonoro ripetitivo e quasi irritante, un gameplay limitato e una noia generale che accompagna il giocatore per tutto il gioco non fanno che rendere questo titolo un acquisto da evitare. Forse anche se vi piace la serie TV.

4

TECNICA:	3
GIOCABILITÀ:	5
LONGEVITÀ:	5
INNOVAZIONE:	5

ARRETRATI

PLAYSTATION FORCE

NUMERO 1

Broken Sword 2
Street Fighter Ex + Alpha
Croc, Legend of...
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 2

SPECIALE GIOCHI DI GUIDA (Colony 11-79, Formula 1 97, Rage Racer, TOCA: Touring Car Championship, Total Drivin', V-Rally)
Crash Bandicoot 2
Castlevania
Abe's Oddysee, Croc
Tomb Raider 2

NUMERO 3

Crash Bandicoot 2
Bloody Roar
Milk
Nightmare Creatures
Pandemonium 2
Colony Wars
SPECIALE PICCHIADURO (Bustado Blade, Battle Arena Toshinden 3, Dynasty Warriors, Marvel Super Heroes, Tobal No. 1, Dark Stalkers, Fighting Force, Soul Blade, Tekken 2, Wow vs. The World)

NUMERO 4

Colony Wars
Cool Boarders
Grand Theft Auto
Nightmare Creatures
Pandemonium 2
Shadow Master
SkullMonkeys
SPECIALE PLATFORM (Lost Vikings 2, Lost Worldjurassic park 2, Crash Bandicoot, Earthworm Jim 2, Rayman, Jumping Flash 2)

NUMERO 5

Auto Destruct
Deathtrap Dungeon
Final fantasy VII
Suikoden
Vandal Hearts
Soviet Strike
Nuclear Strike

NUMERO 6

Deathtrap Dungeon
Lucky Luke
Star Wars Master of...
Diablo
Need for Speed 3
Tekken 3
Resident Evil 2

NUMERO 8

Alundra
Breath Of Fire III
Dead Ball Zone, Gex 3D
Heart Of Darkness
Men In Black, Theme Hospital, Pitfall 3D

NUMERO 10

Broken Sword 2
Street Fighter Ex Plus Alpha
Croc, Legend of the Gobbos
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 11

Broken Sword 2
Street Fighter Ex Plus Alpha
Croc, Legend of the Gobbos
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 12

Command & Conquer
Red Alert: retaliation
Abe's Exodus
Duke Nukem
Time To Kill, Wild 9
Quinto Elemento
Jersey Devil, Parasite Eve, Spyro The Dragon

NUMERO 7

Gex 3D
Pitfall 3D
Klonoa
Resident Evil 2
Warhammer, Dark Omen
SPECIALE CALCIO (Actua Soccer, Adidas power Soccer 2, Isspro, Three Lions, World Cup 98, World League S. 98)

NUMERO 9

Men In Black
Breath Of Fire 3
Heart Of Darkness
Bomberman World
Pitfall 3D
Gex 3D
Alundra

NUMERO 13

Command & Conquer
Red Alert: retaliation
Crash Bandicoot 3
Cool Boarders
Medievil
Spyro the dragon
Tomb Raider III
Abe's Exodus, Chrysis

PLAYSTATION FORCE

Settembre 1999

NUMERO 14

Spyro the Dragon
Tomb Raider III
Ehrgeiz
Brave Fencer Musashi
Apocalypse
Wild Arms
Medievil
Tomb raider I
Cerash bandicoot 3

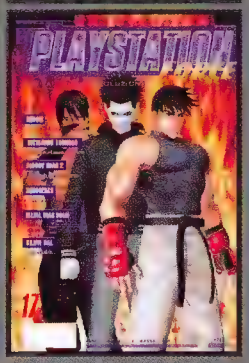
NUMERO 15

A Bug's Life
Akuji The Heartless
Granstream Saga
Xenogears
Brave Fencer Musashi
O.D.T.
Tomb Raider III
Tomb Raider II

NUMERO 16

Akuji The Heartless
Xenogears
Max Power Racing
O.D.T.
Metal Gear Solid
Tales Of destiny
WcW nwo Thunder
BushidoBlade 2
Test Drive 5

NUMERO 17



Tomb raider III
Silent Hill
Xenogears
Metal Gear Solid
Wcw/Nwo Thunder
Kensei
Bloody Roar 2
Tales of destiny
Rollcage
Gex 3: Deep Cover Gecko

NUMERO 18

Gex 3: Deep Cover Gecko
Silent Hill
Darkstalkers 3
Need for Speed 4
Tales Of Destiny
Warzone 2100
Final Fantasy Tactics
Xenogears
SPECIALE E3

Se orientarsi e uscire da situazioni incredibilmente difficili perdendo giorni, settimane, mesi senza cavare un ragno dal buco non vi spaventasse non avreste in mano PLAYSTATION FORCE. Ora che ce l'avete, provate la differenza! E se vi siete persi qualche numero... E' il momento di provvedere.

PLAYSTATION FORCE
Settembre 1999

CERCA QUI SOTTO LA SOLUZIONE CHE TI SERVE

Soluzione	Playstation Force N°
Abe's Exoddus	12 - 13
Actua Soccer 2	7
Adidas Power Soccer 2	7
Akuji the Heartless	15 - 16
Alundra	8 - 9 -10 - 11
Apocalypse	14
Auto Destruct	5
Battle Arena Toshinden 3	3
Blasto	11
Bloody Roar	3
Bloody Roar 2	17
Bomberman World	9
Brave fencer Musashi	14 - 15
Breath Of Fire III	8 - 9 -10
Broken Sword 2	1
Bug's Life	15
Bushido Blade	3
Bushido Blade 2	16
Castlevania	1 - 2
Circuit breakers	10
Cool Boarders	4
Command & Conquer	11 - 12 -13
Cool Boarders	13
Colony Wars	3 - 4
Crash Bandicoot	4
Crash Bandicoot 2	2 - 3
Crash Bandicoot 3	13 - 14
Croc legend of the gobbos	1- 2
Dark Stalkers	3
Dark Stalkers 3	18
Dead Ball Zone	8
Deathtrap Dungeon	5 - 6
Diablo	6
Die hard Trilogy	10
Duke Nukem Time To Kill	11 - 12
Dynasty Warriors	3
Earthworm Jim 2	4
Ehrgeiz	13 - 14

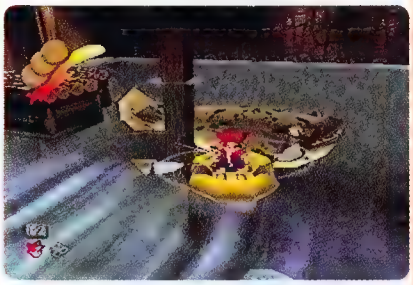
Soluzione	Playstation Force N°
Felony 11-79	2
Fighting Force	3
Final fantasy VII	5
Final Fantasy Tactics	18
Formula 1 97	2
Gex 3D	7 - 8 - 9
Gex 3: Deep Cover Gecko	17 - 18
Grand Theft Auto	4
Grand Stream Saga	53
Heart Of Darkness	8 - 9
Klonoa	7
Isspro	7
Jersey Devil	12
Jumping Flash 2	4
Kensei	17
Lost World:Jurassic park 2	4
Lost Vikings 2	4
Lucky Luke	6
Max Power Racing	16
Marvel Super heroes	3
Mdk	3
Medievil	13 - 14
Men In Black	8 - 9
Metal Gear Solid	16 - 17
Need for Speed 3	6
Need for Spped 4	18
Nightmare Creatures	3 - 4
Nuclear Strike	5
Oddworld: Abe's Oddysee	1 - 2
O.D.T.	15 - 16
Pandemonium 2	3 - 4
Parasite Eve	11 - 12
Pitfall 3D	7 - 8 - 9
Point Blank	10
Quinto Elemento	11 - 12
Rage Racer	2
Rayman	4
Resident Evil	10

Soluzione	Playstation Force N°
Resident Evil 2	6 -7
Rollcage	17
Shadow Master	4
Silent Hill	17 - 18
Soul Blade	3
Spyro the Dragon	13 - 14
SkullMonkeys	4
Street fighter Ex Plus Alpha	1
Soviet strike	5
Spyro The Dragon	12
Star Wars Masters Of teras Kasi	6
Suikoden	5
Tales Of Destiny	16 - 17 - 18
Tekken 2	3
Tekken 3	6
Tenchu	11
Test Drive 5	16
Theme Hospital	8
Three lions	7
Tobal N°1	3
TOCA: Touring Car Championship	2
Tomb Raider 1	14
Tomb Raider 2	1 - 2 - 15
Tomb Raider 3	13 - 14 - 15 -17
Total Drivin'	2
Vandal Hearts	5
Vigilante 8	10
V- Rally	2
Warhammer: dark omen	7
Warzone 2100	18
Wcw vs. The World	3
WcW nwo Thunder	16 - 17
Wild Arms	14
Wild9	11 - 12
World Cup 98	7
World league Soccer 98	7
Xenogears	15 -16 -17 -18

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

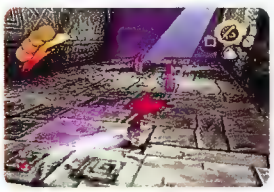
APE ESCAPE

Macchina Telecomandata Esplosiva
Quando state utilizzando la macchinina radiocomandata mettetela vicino a una scimmia e poi colpitela con il bastone



stordente. Questo causerà una piacevole esplosione.

Salvate le vostre vite
Quando state cadendo giù da un dirupo premete Start e poi uscite dal gioco per ritrovarvi nella sala di teletrasporto con lo stesso numero di vite possedute prima di cadere dal dirupo.



Tunnel Segreto
Nel secondo livello della Giungla Segreta premete verso il basso il segnale di "Stop" e vedrete che apparirà un passaggio segreto

ASTERIX

Selezione del Livello
Quando siete nello schermo di selezione del linguaggio premete: Su, Destra, Giù, Sinistra, Sinistra,
Giù, Destra, Su. Se avrete fatto tutto in maniera corretta vedrete apparire la scritta "Cheat Mode Activated" in cima allo schermo. Selezionate quindi il linguaggio di gioco e iniziate una nuova partita, poi dopo l'introuzione avrete la possibilità di scegliere qualsiasi livello da cui partire compresi i sotto giochi.

BOMBERMAN FANTASY RACE

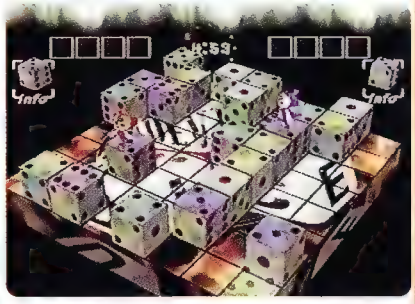
Raddoppiate i vostri soldi
Salvate la partita sulla memory card, poi salvate nuovamente la stessa partita in un nuovo blocco. Ora andate in banca e scegliete di trasferire il vostro denaro, trasferitelo da un blocco all'altro e così facendo avrete raddoppiato i vostri soldi. Ripetete questo procedimento quanto vi pare per arricchirvi senza ritegno.

Personaggi segreti
Per ottenere due animali nascosti comprate tutti e cinque i canguri e i cinque dinosauri. Una volta che avrete fatto ciò appariranno due nuovi animali, un canguro nero e un dinosauro bianco.

DEVIL DICE

Avanzamento Veloce
Nella modalità "War" appena la vostra barra dell'energia giunge a zero premete il bottone del Triangolo. Questo velocizzerà la partita tra gli altri contendenti controllati dal computer mentre non sortirà nessun effetto nel caso ci siano altri concorrenti umani.

Istruzioni Verbali
Nella schermata dei titoli, premete Destra per far apparire l'opzione delle Regole seguite dalle istruzioni date in via verbale



dal gioco. Una volta che queste sono terminate premete velocemente a Destra fino a quando non ritornerete allo schermo principale. Ora premete Destra ancora una volta e il computer attiverà le istruzioni delle "Tecniche di Base" in modalità verbale.

GTA LONDON 1969

Inserite questi codici al posto del vostro nome per attivare l'effetto desiderato.

TOOLEDUP	Armi infinite, Carta per uscita perenne dalla galera e Armatura di protezione
SIDEBURN	Moltiplicatore x5
DONTMESS	Armi infinite, Carta per uscita perenne dalla galera e Armatura di protezione.
HAROLDHAND	Tutti i livelli, tutte le armi, Carta per uscita perenne dalla galera, Armatura di protezione, coordinate, 9,999,990 punti, Moltiplicatore x5, niente polizia e 99 vite
GETCARTER	Tutti i livelli, tutte le armi, Carta per uscita perenne dalla galera, Armatura di protezione, coordinate, Moltiplicatore x5, 99 vite e livello di Ricercato al massimo

PENTHOUSE	Livelli dall'1 al 3
READERWIFE	Tutti i livelli
FREEMANS	Tutti i livelli, tutte le armi, Carta per uscita perenne dalla galera, Armatura di protezione, coordinate, Moltiplicatore x5
MCVICAR	99 vite
BIGBEN	9.999.990 punti
SWEENY	Coordinate
OLDBILL	Livello di Ricercato al massimo
GRASS	Niente polizia
MAYFAIR	Livelli dall'1 al 2
RAZZLE	Tutti i livelli
SORTED	Tutti i livelli, tutte le armi, Carta per uscita perenne dalla galera, Armatura di protezione

WARZONE 2100

Iniziate una partita, poi premete e tenete premuto il tasto Select del secondo controller fino a quando non apparirà la schermata di controllo della memory card e quando poi apparirà lo schermo dei titoli premete L1, R1, R2, L1, Select, Start sul secondo controller. Questo aggiungerà alle campagne 2 e 3 nuove opzioni che diverranno attive quando inizierete una partita vera e propria e vi permetteranno di attivare i codici seguenti utilizzando i pulsanti del secondo controller.

Select	Saltate alla prossima missione
Triangolo	Modalità God
Cerchio	Energia infinita
X	Tutti gli oggetti
Start + Quadrato	Aumenta il livello di ID delle truppe
R1	Aggiunge qualsiasi edificio
R2	Aggiunge qualsiasi unità
Su	Super truppe
Destra	Truppe deboli
Giù	Termina la ricerca attiva
Sinistra	Visualizza la schermata di informazioni

TRUCCHI REGOLARI

A BUG'S LIFE

Vite Infinite
Nello schermo principale tenete premuto R1 e premete X, Cerchio e L2. Un suono confermerà l'esatto inserimento del codice.

AKUJI THE HEARTLESS

Modalità Debug
Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 o R2 e premete Sinistra, Su, Su,

Triangolo, Destra, Quadrato, Sinistra, Triangolo, Su, Giù, Destra, Destra

Infinite Magie Spirituali
Dopo che avrete acquisto la magia spirituale mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 o R2 e poi premete Sinistra, Triangolo, Sinistra, Sinistra, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Destra, Cerchio, Su, Su, Giù. Dovrete ripetere questa sequenza ogni volta che raccoglierete una nuova magia

Invincibilità
Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 o R2 e premete Destra, Destra, Sinistra, Triangolo, X, Su, Cerchio, Sinistra.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Livelli Segreti
Il livello Hot Coco può essere raggiunto attraverso Road Crash. Quando vedrete un segnale con raffigurata la testa di un alieno colpitelo e sarete trasportati in questo livello.

Una seconda locazione segreta la raggiungerete iniziando il livello 11 e prendendo la gemma d'oro. Fatto ciò procedete fino a quando non inizierà la gara di corsa. A questo punto fatevi catturare dal secondo pterodattilo per essere trasportati nel livello segreto dei dinosauri.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Trovate i Mudokons Nascosti
Fate molta attenzione alle bottiglie di "Soulstorm Brew" che trovate per terra poiché ognuna di queste contrassegna un'area segreta che dovrete esplorare per trovare tutti e 300 i Mudokons catturati.

Salto del Livello
Durante una partita tenete premuto R1 e poi premete Cerchio, Cerchio, X, X, Quadrato, Quadrato. Questo codice vi porterà alla successiva macro area del gioco facendovi saltare senza tratti troppo impegnativi. Notate che però utilizzandolo risulteranno morti tutti i Mudokon presenti nelle aree da voi saltate e quindi fate attenzione al numero di morti poiché potreste tagliarvi fuori dal finale bello di fine gioco.

SYPHON FILTER

Tutte le Armi e Munizioni Infinite
Mettete il gioco in Pausa e evidenziate il Menù delle Armi. Ora tenete premuto Destra, L2, R2, Cerchio, Quadrato e X.

TOCA Touring

Tutte le Macchine
Nella modalità in singolo inserite la seguente parole al posto del vostro nome: MECHANIC

Tutti i Circuiti
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: BIGLEY

Circuito di Oulton Park Island
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: DINKYBIT

Modalità Micro Machines
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: MINICARS

Danni più rapidi (la macchina si danneggerà non appena verrà toccata)
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: DUBBED

Diminuisce la gravità (la macchina rimarrà in aria più a lungo dopo un incidente)
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: LUNAR

Gare di quaranta giri
Nella modalità in singolo inserite la seguente parole al posto del vostro nome: LONGLONG

Modalità Turbo
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: FASTBOY

Tracciati Sopraelevati
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: ELASTIC

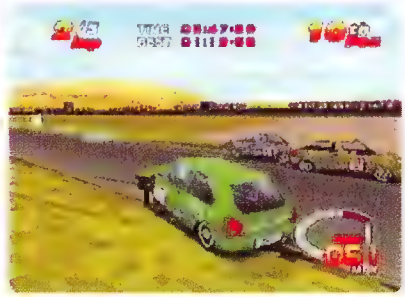
Collisioni Rimbalzanti
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: BCASTLE

Disabilitate la Squalifica nella modalità Campionato
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: PUNCHY

Sfondo sfuocato
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: TRIPPY

Macchina Invisibile (tranne che i pneumatici)
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: JUSTFEET

Nuove Opzioni nella Modalità Challenge
Nella modalità in singolo inserite la



seguente parola al posto del vostro nome: BANGBANG

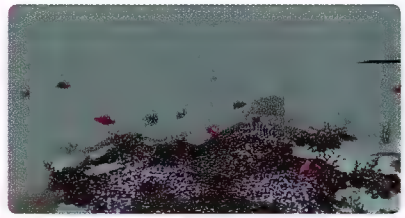
Tracciati Bonus
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: TECHLOCK

Gare più Lunghe
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: LONGLONG

Barriere Imbottite
Nella modalità in singolo inserite la seguente parola al posto del vostro nome: PADDED

V2000

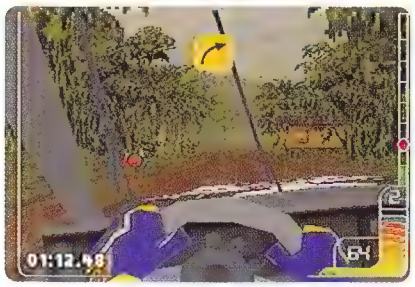
Tutte le Armi
Tenete premuto il tasto R1 e poi premete questa sequenza durante una partita: Sinistra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, R2, Destra, Triangolo, L2. Se il codice sarà stato inserito in maniera corretta udirete un suono di conferma mentre per utilizzare il nuovo menù segreto mettete il gioco in pausa e fate scorrere verso il basso le opzioni fino a visualizzare il nuovo menù.



TRUCCHI PLATINUM

COLIN McRAE RALLY

Inserite i seguenti codici nella schermata di selezione del nome del pilota per abilitare



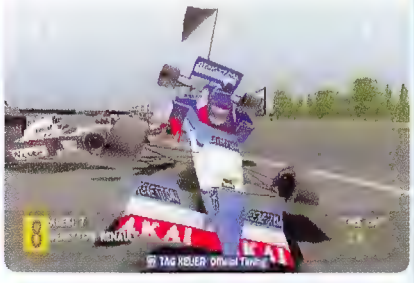
il trucco desiderato e poi inserite il vostro nome di battaglia come in una partita normale.

Voce squillante: **HELIUMNICK**
Sessanta frames per seconda: **SILKYSMOOTH**
Guida in notturna: **NIGHTRIDER**
Automobile completamente cromata: **TINFOILED**
Doppia potenza del motore: **MOREOOMPH**
Ruote posteriori sterzanti: **FORKLIFT**
Macchina modello Hovercraft: **HOVERCRAFT**
Modalità "MicroMachines": **DIDDYCARS**
Macchina a pedali: **BUTTONBASH** (X + Cerchio per utilizzarlo)
Diminuzione della gravità: **MOONWALK**
Personalizzazione del replay: **DIRECTORCUT**
Piste rovesciate: **SKCART**
Piste specchiate: **WHITEBUNNY**
Quattro ruote sterzanti: **TROLLEY**
Turbo Boost: **KITCAR** (premete Select per attivarlo)
Pista con nebbia: **PEASOUPER**

Macchina Verde "Budinosa"
Iniziate una partita in modalità "Rally" o "Time Trial" e inserite come nome la parola BLANCMANGE, vi ritroverete a bordo di una macchina che i deforma come fosse un budino sballottato a destra e a manca

FORMULA ONE '97

Andate nella schermata di selezione del Pilota e inserite le parole seguenti nel menù di "Edit" del corridore.
Circuiti Bonus: BILLY BONUS



CODICI PER ACTION REPLAY EXPLORER

Modalità più semplice: TOO EASY
Telecamera dall'elicottero: ZOOM LENSE
Pneumatici molto larghi: LITTLE WEELZ
Nuovi effetti sonori e musiche: SWAP SHOP
Piovono rane: CATS DOGS
Annunciatori impazziti: BOX CHATTER
Rifacimento della grafica: VIRTUALLY VIRTUAL
Modalità Wipeout: PI MAN

GRAND THEFT AUTO

Prima di iniziare una nuova partita rinominate il vostro personaggio preferito con uno dei nomi sotto elencati per ottenere l'effetto desiderato.

GROOVY Tutte le armi
WEYHEY 9,999,990 punti
BLOWME Coordinate
EATTHIS Barra livello "Ricercato" al massimo
THESHIT Tutti gli oggetti
TURF Tutte le città
MADEMAN Tutte le città e le armi
BSTARD Tutte le città, munizioni infinite e 99 vite
FECK Parte 1 e 2 di Liberty City
TVTAN Parte 1 e 2 di San Andreas
SATANLIVES 99 Vite
EXCREMENT Moltiplicatore x5
CHUFF Niente polizia
PECKINPAH Armatura, tutte le armi e la carta per uscire di prigione sempre e comunque
URGE All Parte 1 e 2 di tutte le città tranne che Vice City 2
CAPRICE Parte 1 e 2 di tutte le città
INGLORIOUS Tutte le città al completo
HANGTHEDJ Tutte le città, un sacco di soldi e tutte le armi
SKYBABIES Selezione del livello (da Mandarin Mayhem in su)

APOCALYPSE

Vite Infinite 800FFEFC 0006
Invincibilità 800FF9A4 0001
Tutte le Armi 300FF9A0 0001
Attivate tutti i punti di inizio presenti nel livello 800FF9C0 0001
Apre una finestra di debug durante il gioco 800FF9C4 0001

BUST A GROOVE

Giocatore Uno attacchi infiniti 800687BE 0002
Giocatore Due attacchi infiniti 800687D2 0002
Nessun attacco possibile da parte del computer 800687D2 0000
Giocatore Uno con la barra di attacco sempre al massimo 800687C0 0006
Giocatore Due con la barra di attacco sempre al massimo 800687D4 0000

CIRCUIT BREAKERS

Terminate sempre primi **801F8CF8 0001**
Terminate la corsa appena questa inizia* **801F8CF0 0000**
*(Deve essere utilizzato in unione al trucco precedente)

COOLBOARDERS 3

Nota: Utilizzate i codici di un personaggio solo alla volta

Super punteggio 8009AEE4 FFFF
Nessuna penalità di tempo per il salto delle porte 8009AFFA 0000
Ferma il tempo per il primo posto 8009C7DC 0000
Sblocca tutti i circuiti 8006903C 0005
Personaggio Extra – Eddie 800690B0 010D
Personaggio Extra – Mars 800690B0 010E
Personaggio Extra – Kimber 800690B0 010F

Personaggio Extra – Irving 800690B0 0110
Personaggio Extra – Bob 800690B0 0111
Personaggio Extra – Joshua 800690B0 0112
Personaggio Extra – Cool 800690B0 0113
Personaggio Extra – Burg 800690B0 0114

MOTO RACER 2

Un giro per vincere 800C02E8 0003
800D262E 0002
Coppa d'oro nel Campionato Super Bike 800123A4 0001

Coppa d'oro nel Campionato Moto X 80013074 0001
Coppa d'oro nel Campionato Dual Sport 80013D44 0001
Coppa d'oro nel Campionato Custom 80010118 0001
Coppa d'oro nel Campionato Ultimate 80014A14 0001
Sbloccate tutti i personaggi e le modalità segrete 80010040 FFFF
Tempo infinito tra i checkpoint D30C0330 8000
800C0330 8686
800C8BAC 0000
800C8BB8 0000

VICTORY BOXING

Tempo Infinito 800804C2 01FF
Energia Infinita Giocatore 1 8007F5E4 FB7F
8007F5F8 FB7F
Energia Infinita Giocatore 2 8007F8D4 FB74

decine di preview, recensioni, novità per PC, Amiga, rubriche di ogni genere, hardware
più di 200 pagine
sempre allo stesso prezzo.
rispetto alla concorrenza...
...siamo davvero su un altro piano
THE GAMES machine
Ogni mese in edicola, come sempre da Xenia edizioni

Formula 1 '97

Come tutti i giochi di corse, la chiave per raggiungere la pole postion è quello di tordere l'asfalto e di aggredire il circuito in ogni sua curva. Per esempio, una staccata in ritardo e una rapida accelerazione all'uscita di una curva, spalancano le porte a sorpassi grintosi anche in alcuni circuiti dove può sembrare impossibile. La nostra guida vi spiegherà come affrontare ogni Gran Premio con la descrizione di ogni singola pista e come impostare tutte le curve sfruttando al massimo la propria auto. Sebbene sia comunque tutta una questione di pratica, seguendo queste indicazioni dovreste riuscire senza troppi problemi a portarvi a casa un po' di trofei.

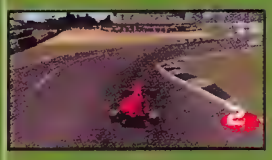
Guida ai Circuiti del Gran Premio

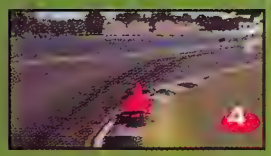
Australia, Melbourne
Albert Park

Lunghezza Circuito – 3.294 miglia/5.302 KM
Numero di giri – 58

Dalla partenza (foto 1), accelerate tranquillamente fino alla velocità massima finché non passate sotto il ponte bianco della Quantas, dove dovrete decelerare fino a circa 150 Mph, per prendere la curva a destra a circa 100 Mph, per passare rapidamente lungo la curva a sinistra (foto 2).

Prendete velocità per arrivare alla lunga e graduale curva a destra e passate il ponte della Shell a 170 Mph, poi decelerate lentamente per affrontare la chicane a circa 100 Mph (foto 3), utilizzando i cordoli per garantirvi un'uscita pulita e una buona accelerazione. Schiacciate per una breve distanza, fino a poco prima della curva a destra che va affrontata a 120 Mph, accelerate nuovamente rallentando in prossimità della doppia curvatura (foto 4) che dovrete prendere a poco meno di 100 Mph nella sezione blu e poi di nuovo al massimo per la lunga curva a destra. Una volta nei pressi della curva a S (foto 5), prendete la prima parte sotto le 100 Mph e poi accelerate al massimo per la curva media a sinistra e poi nell'ultima veloce a destra e sinistra (foto 6) a circa 120 Mph. Continuate a piena velocità fino a raggiungere le 150–160 Mph (in base alla macchina che state guidando) e andate pesanti sul freno per affrontare la curva a destra (foto 7) attorno alle 80–90 Mph. Accelerate fino a 120–130 Mph di passaggio sulla sabbia a sinistra, poi decelerate fino alle 60 Mph per una curva stretta a sinistra (foto 8). Accelerate fino a 100 Mph e curvate a destra, passando l'entrata dei box (foto 9), poi schiacciate al massimo fino alla linea del traguardo.





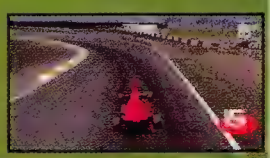
Brasile, Sao Paulo
Circuito Jose Carlos Pace, Interlagos

Lunghezza Circuito – 2.687 miglia/4.325 KM
Numero di Giri – 71

Interlagos è un circuito molto veloce al punto che dovreste essere in grado di percorrere un intero giro in 1 e 16. Dalla partenza, accelerate al massimo fino al corto rettilineo, alla fine del quale dovrete decelerare fino a 120 Mph per affrontare la decisa curva a sinistra (Foto 10) ad una velocità di circa 100 Mph. Superato il tratto riprendete decisi tenendovi il più a destra possibile nel rettilineo che si immette in una lunga,

ma per fortuna gentile, curva a sinistra. Ancora una volta sfruttate appieno il rettilineo, almeno finché non notate i segni sull'asfalto: a questo punto frenate decisi (100 Mph o poco più) e immettetevi nella curva a sinistra (Foto 11).

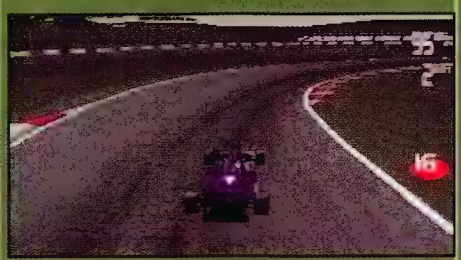
Superato il rettilineo in salita tenetevi sulla sinistra: così facendo avrete la possibilità di percorrere il curvone a destra (Foto 12) nel quale dovrete entrare ad una velocità di circa 120 Mph. Fatto questo decelerate fino a 90 Mph e superate la piccola curva a destra, quindi rimanete a questa velocità fino a che non avrete passato anche la curva a sinistra alla fine della piccola discesa (Foto 13). Da qui in avanti potrete accelerare convinti e superare tutte le piccole correzioni del tracciato, facendo veramente attenzione ad arrivare al curvone a destra (Foto 14) ad una velocità di circa 80 Mph. Mantenete questo regime per tutta la discesa a sinistra, dopodiché aprite il gas senza ritegno fino a quando non raggiungete la successiva curva a sinistra (Foto 15), che potrete affrontare senza problemi scendendo a 120 Mph. L'ultima sezione del tracciato (quella che riporta alla partenza) non comporta alcuna frenata e può essere percorsa alla massima velocità, sempre che facciate molta attenzione alle piccolissime varianti a sinistra (affrontate con decisione potranno farvi guadagnare molti decimi).



Argentina, Buenos Aires
Autodromo Municipal

Lunghezza Circuito – 2.687 Miglia/4.325 KM
Numero di giri – 72

Il tracciato di Buenos Aires ricorda molto quello di Interlagos, ma purtroppo contiene molte più varianti e curve spigolose. Alla partenza accelerate a tavoletta fino alla prima curva a destra, che va affrontata a 100 Mph (Foto 16) e riprendete velocità percorrendo tutta il curvone a destra, quindi superate a circa 80 Mph la controcurva a sinistra (Foto 17) e raggiungete la chicane: percorrendo la stessa a 125-30 Mph non dovreste avere molti problemi di controllo.

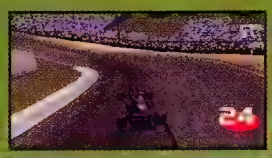


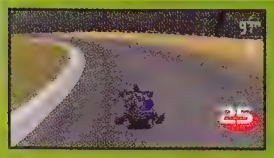
Superata la "S" potete aprire nuovamente al massimo lungo tutto il rettilineo, facendo attenzione alla difficile curva a destra (Foto 18), da affrontare a 180 Mph, e all'ancora più dura sterzata a destra (Foto 19) da 75 Mph. Ora riprendete nuovamente a pestare sull'acceleratore senza preoccuparvi della piccola variante, dopodiché tenetevi sulla destra e affrontate la striscia di sabbia a circa 130 Mph., rallentate un poco per impostare la curva a destra e infine proseguite fino a quando non vedete le barriere blu e bianche che delimitano una difficile variante cieca prima a destra e poi a sinistra (Foto 20): per non avere problemi durante questa mossa mantenete la velocità a circa 90 Mph. Uscendo dall'ultima curva aprite il gas, poi frenate nuovamente quando scorgete alla sinistra del tracciato una zona di colore marrone scuro: è il momento di inserirsi in una difficoltosa svolta a destra (Foto 21) da prendere sotto le 70 Mph. Infine superate senza problemi la saliteli e rientrate nel rettilineo di partenza.

San Marino, Imola
Circuito Enzo e Dino Ferrari

Lunghezza Circuito – 3.04 Miglia/4.895 KM
Numero di giri – 63

Imola è famosa per i suoi lunghi rettilinei e per le complesse chicane. La guida migliore per questo circuito consiste nel decelerare gradualmente invece che frenare di colpo per affrontare le chicane all'interno e all'uscita, sfruttando i cordoli. Dalla partenza, accelerate e continuate a rallentare in prossimità di 160 Mph. All'ingresso della chicane, passate sul primo cordolo (Foto 22) in modo





che la vettura prosegua diritta sull'altro cordolo e vi conduca incolumi fino alla fine della chicane, permettendovi di affrontare l'intera sezione a una velocità di 100-110 Mph. Continuate velocissimi fino alla pendenza e utilizzate la stessa tattica dei cordoli per affrontare la doppia curvatura a sinistra e destra (Foto 23),

questa volta alla velocità di 120-125 Mph. Una volta in cima al pendio, rallentate velocemente per una stretta curva a sinistra (Foto 24), a una velocità di circa 80 Mph. Ora accelerate di nuovo sul rettilineo e prendete la curva media a destra a circa 105 Mph, accelerando gradualmente fino a 130 Mph per la media a destra (Foto 25), la quale conduce direttamente a una curva stretta

a destra che va affrontata a non più di 100 Mph. Tornate a una velocità di crociera fino alla pendenza e rallentate fino a 110 Mph per la chicane (Foto 26) dove dovrete utilizzare i cordoli per avere una massima aderenza. Raggiungerete una discesa veloce che porta diritta a due curve a destra : la prima va presa a 85-90 Mph, la seconda leggermente più veloce...
Ora accelerate nuovamente fino a raggiungere una nuova pendenza e prendete la lunga curva a destra alla velocità di 140 Mph, tenendovi vicini al lato destro della strada. Cominciate a rallentare quando raggiungete le 155-160 Mph per la chicane circondata dalla ghiaia (Foto 27), prendendola non più veloce di 90 Mph. Una volta fuori dalla chicane, accelerate al massimo per terminare il circuito.

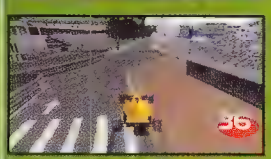
Monaco
Circuito Stradale di Monaco

Lunghezza Circuito - 2.092 Miglia/3.367 KM
Numero di Giri - 78

Monaco è probabilmente la pista più conosciuta di Formula 1 e la più lenta dove guidare. Le curve del circuito sono molto difficili tanto che in alcune bisogna rallentare fino a 30 Mph.

Dalla partenza, accelerate fino a 130-140 Mph, per prendere la prima curva a destra a 60 Mph (Foto 28). Ora accelerate fino alla pendenza, cominciando a rallentare fino a 85-90 Mph una volta superate le seconde strisce pedonali, per inserirsi in una media a sinistra (Foto 30). Mantenetevi sulle 90 Mph per passare la rotatoria della Piazza del Casinò, facendo attenzione a non prendere la prima a destra.
Prendete un poco di velocità, ma rallentate fino a 40 Mph per la curva stretta a destra e mantenete una velocità di 40-60 Mph attraverso la forcella (Foto 31). Accelerate fino a circa 70 Mph per la successiva curva media a destra che conduce in una sezione veloce del tunnel (Foto 32) dove potete quasi arrivare alla massima velocità, ma comunque rallentate in prossimità dell'ultima curva a destra all'interno del tunnel. Ora fate una discesa veloce dal pendio prima di frenare al massimo all'approccio della chicane (Foto 33) in fondo. Una volta attraversata la chicane, prendete velocità oltre il porto e

prendete la curva a sinistra a non più di 85 Mph, poi rallentate un poco per passare la doppia curva (Foto 34). Tenete la velocità di crociera a circa 70-80 Mph per uscire dalla zona dei porti attraverso una stretta curva a S (Foto 35). In



prossimità della fine del circuito incontrerete una piccola curva a sinistra e poi una stretta a destra (Foto 36) che porta alla curva del box e per affrontarle dovrete accelerare improvvisamente utilizzando la prima e la seconda marcia per passarci rapidamente. Una volta oltre l'ultima curva, accelerate al massimo su per il pendio per completare il giro.

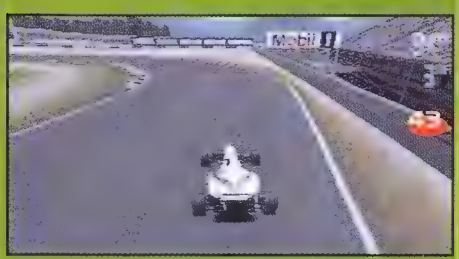
Spagna, Barcelona
Circuito della Catalogna

Lunghezza Circuito - 2.931 miglia/4.727 KM
Numero di giri - 65

Il circuito spagnolo è rinomato per essere estremamente veloce con una combinazione di curve in staccata e lunghi rettilinei. Dovreste essere in grado di completare un giro in meno di 1 minuto e 30 secondi e 1 minuto e 25 dopo un po' di pratica. Non appena lascerete la griglia di partenza, accelerate al massimo rallentando solamente quando arriverete sotto lo striscione blu in modo da affrontare la curva verso destra (Foto 37) alla velocità di 100 Mph. A questo punto ridate giri al motore per

[illegible] la [illegible] della prima curva [illegible]tandovi nella veloce svolta a sinistra per affrontare, successivamente, la curva Renault (Foto 38). Verso destra, a una velocità di circa 130 Mph. Mantenete questa velocità fino a quando non arriverete in prossimità del ponte bianco, dove vi attende un'altra curva verso destra (Foto 39). La velocità consigliata per affrontare questa curva è di circa 100 Mph, che dovranno aumentare repentinamente in uscita. Raggiungete i 120–130 Mph quindi rallentate alla curva Seat (Foto 39), entrando a non più di 75 Mph. Non appena avrete superato il

ponte della Seat, dovrete affrontare una lunga S (Foto 40). Dovrete entrare, nella prima sezione, a 100 Mph, mentre nella seconda dovrete preoccuparvi di raggiungere i 125 Mph. In uscita cercate di trarre il massimo dal vostro motore, in modo da affrontare la prossima svolta a destra (Foto 41) a una velocità di 130 Mph e uscire, successivamente,



al massimo della velocità.

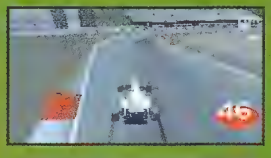
Non appena avrete passato il ponte della Renault frenate, raggiungendo la velocità di 80 Mph, per impostare la giusta traiettoria della forcella a sinistra (Foto 42) che vi attende. Ora accelerate e superate la media a destra (Foto 43) entrando a una velocità non

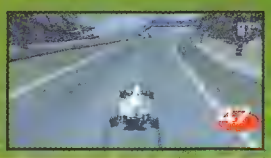
superiore ai 90 Mph e uscendo a circa 120 Mph. Alla terza svolta (Foto 45) di questa variante, che potrete affrontare a circa 130 Mph, accelerate al massimo e affrontate l'ultimo, veloce rettilineo.

Canada, Montreal
Circuito Gilles Villeneuve

Lunghezza Circuito – 2.747 Miglia/4.421 KM
Numero di giri – 69

Se pensavate che il circuito Spagnolo fosse veloce, su questo farete bene ad allacciarvi le cinture.
Alla partenza accelerate velocemente per superare il breve rettilineo che vi separa dalla prima curva verso sinistra, da affrontare alla velocità di 90 Mph (Foto 46). Ora, mantenendo la stessa velocità, affrontate la forcella a destra (Foto 47) e accelerate, superando, a 120 Mph, la doppia (Foto 48). Ora passate la media a destra alla massima velocità, rallentando, successivamente, per entrare alla velocità di 110 Mph nella prossima, media a sinistra (Foto 49), seguita da una nuova, veloce media a destra. Date gas e rallentate quando arriverete in prossimità del ponte bianco (quello con un quadrato rosso), quindi affrontate la doppia (Foto 50) entrando a circa 80 Mph e uscendo a 100 Mph. A questo punto raggiungete la massima velocità sul rettilineo che vi attende e rallentate al ponte della Seat per imboccare la forcella a destra (Foto 51) a non più di 70 Mph.





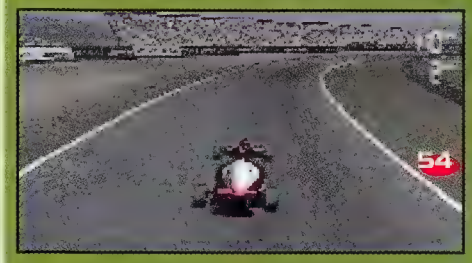
Premete nuovamente a fondo il pedale dell'acceleratore, superando, nell'ordine, il lungo rettilineo e la veloce a destra. Non appena arriverete al ponte del casinò (quello arancione), rallentate in modo da raggiungere i 70 Mph, unica velocità che consente di passare indenni attraverso la pericolosa chicane (Foto 52). Date nuovamente gas e portate a termine il giro.

Francia
Circuito di Magny-Cours

Lunghezza Circuito – 2.646 Miglia/4.250 KM
Numero di giri – 72

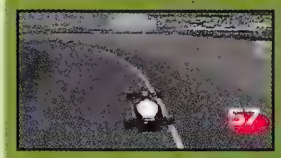
Quello di Magny-Cours è un altro circuito molto veloce, con molti rettilinei e curve scorrevoli. L'unico ostacolo sembra essere rappresentato dalla chicane posta alla fine del tracciato, quindi prestate [illegible]. Alla partenza superate il breve rettilineo e impostatevi nella veloce a sinistra (Foto 53) alla velocità di 120 Mph, quindi proseguite accelerando per imboccare la lunga a destra alla velocità di 130 Mph (Foto 54). Superate il

lungo rettilineo e rallentate, fino a toccare i 78 Mph, per superare la curva a destra (Foto 56). Accelerate nuovamente fino a quando non approderete alla doppia (Foto 56) che dovrete

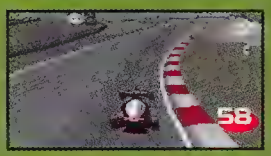


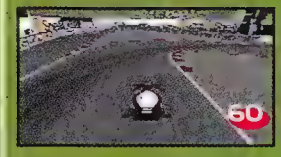
affrontare a non più di 90 Mph, accedendo successivamente a circa 120 Mph.

Fate in modo di diminuire la vostra velocità solo a raggiungere i 83 Mph, quindi affrontate la curva a sinistra (Foto 57), dalla quale potrete essere in accelerazione. Raggiungete il picco della Renault, quindi entrate nella doppia (Foto 58)



a 95 Mph e uscirne a 110 Mph. Mantenete alta velocità, rallentando leggermente solo quando approderete alla media a destra (Foto 59). Date ancora gas, in modo da arrivare velocemente alla chicane (Foto 60) di cui sopra, quindi rallentate e superatela a non più di 65-70 Mph.



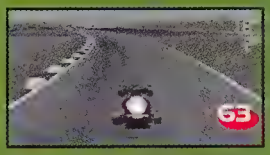


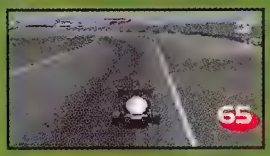
Gran Bretagna, Circuito di Silverstone

Lunghezza Circuito – 3.200 Miglia/5.150 KM
numero di giri – 61

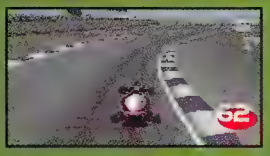
Quello di Silverstone è uno dei circuiti più veloci del mondiale: questo a causa delle curve veloci che lo caratterizzano. Alla partenza raggiungete la massima velocità poi entrare nella curva Copse (Foto 61) a 130 Mph, non rischiate l'uscita di pista e superate, a circa 120-140 Mph, la doppia (Foto 62) che

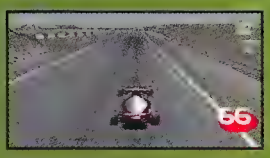
porta alla variante a S (Foto 63), da affrontare alla stessa velocità. Lanciate la macchina lungo il rettilineo che passa vicino alle tribune. Rallentate fino a raggiungere la velocità di 130 Mph e affrontate la curva a destra (Foto 64), quindi superate il cartellone blu e rallentate non appena vedrete l'ultimo rosso. Qui affronterete, a non più di 90 Mph, una curva a sinistra (Foto 65) e dovrete guadagnare velocità in vista della svolta a destra. Superato il successivo rettilineo e raggiungete la velocità di 90-100 Mph per affrontare la prossima chicane (Foto 66), indicata da un cartellone blu.

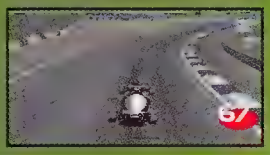




Oltrepassate il cartello della Bridgestone e rallentate per imboccare, alla velocità di 120 Mph, la svolta a destra (Foto 67). A questo punto rallentate leggermente e superate la doppia curva a sinistra, quindi aumentate velocità





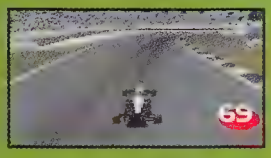


per lasciarvi alle spalle la curva a destra (Foto 68) e rallentare nel rettilineo finale.

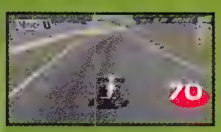
Germania, Circuito di Hockenheim Hockenheimring

Lunghezza Circuito – 4.230 Miglia/6.823 km
numero di giri – 45

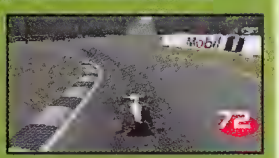
Questo è uno dei circuiti più lunghi ed è molto più veloce di Silverstone.

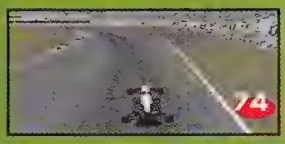


L'unica possibilità che avete di salire sul gradino più alto del podio è di girare sotto il minuto e quaranta secondi.
Alla partenza accelerate per affrontare la curva a destra (Foto 69) a circa 130 Mph, quindi superate il lungo rettilineo rallentando solamente quando avrete superato il cartello blu e bianco che segnala l'imminente



chicane (Foto 70), da affrontare a circa 90-95 Mph . A questo punto accelerate per superare il lungo rettilineo, quindi preparate la staccata che dovrete effettuare non appena vedrete le barriere rosse sulla destra. Entrate in questa chicane (Foto 71) a una velocità di 70 Mph e uscitene a circa 90-100 Mph. Continuate così a giungere alla prossima chicane (Foto 72), che potrete agevolmente superare a 110 Mph. Percorrete il lungo rettilineo che porta alla curva della Agip (Foto 73), che affronterete a 110 Mph prima di rallentare e imboccare la forcella a sinistra (Foto 74) a 90-95 Mph. Tenete una velocità di circa 100-110 Mph e affrontate le due curve verso destra che vi separano dal rettilineo finale.





Ungheria, Circuito di Mogyorod
Hungaroring

Lunghezza Circuito – 2.488 Miglia/3.989 Km
Massimo di giri – 77

Rappresenta un circuito relativamente corto. Hungaroring presenta diverse curve impegnative e qualche doppia del tutto facile superarla.

Superate il primo rettilineo e rallentate per entrare, a una velocità di 80 Mph, nella prima forcella a destra (Foto 75), decelerate a 100 Mph. Date un tocco solo sull'acceleratore per immettervi nella stretta di sinistra (Foto 76), da superare più o meno come la precedente. Ora dovrete incanalarvi nella rivolta a destra (Foto 77) a una velocità di 120 Mph, ridotta leggermente in uscita per poter arrivare alla rivolta a sinistra (Foto 78) a circa 110 Mph.

Continuate ripetutamente la strada a destra (Foto 79) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere le 80 Mph e superare senza problemi la prima doppia (Foto 80), seguita immediatamente da una seconda (Foto 81). Frenate la velocità a circa a 140 Mph, successivamente leggermente per immettervi nella rivolta a destra (Foto 82). Superate le due doppie curve (Foto 83), potete quasi subito ricominciare le 120 Mph, rallentando in prossimità della rivolta a destra (Foto 84).

Accelerate leggermente prima di entrare nella forcella a destra (Foto 85), la seguente rivolta a sinistra (Foto 86) è resa più difficile dalla presenza di un cordolo centrale che vi costringe a rallentare ulteriormente a 100 Mph. Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 87) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 88). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 89) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 90). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 91) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 92). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 93) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 94). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 95) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 96). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 97) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 98). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 99) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 100). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 101) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 102). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 103) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 104). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 105) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 106). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 107) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 108). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 109) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 110). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 111) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 112). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 113) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 114). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 115) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 116). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 117) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 118). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 119) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 120). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 121) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 122). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 123) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 124). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 125) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 126). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 127) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 128). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 129) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 130). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 131) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 132). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 133) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 134). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 135) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 136). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 137) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 138). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 139) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 140). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 141) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 142). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 143) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 144). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 145) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 146). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 147) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 148). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 149) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 150). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 151) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 152). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 153) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 154). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 155) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 156). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 157) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 158). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 159) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 160). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 161) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 162). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 163) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 164). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 165) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 166). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 167) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 168). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 169) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 170). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 171) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 172). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 173) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 174). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 175) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 176). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 177) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 178). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 179) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 180). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 181) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 182). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 183) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 184). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 185) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 186). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 187) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 188). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 189) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 190). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 191) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 192). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 193) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 194). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 195) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 196). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 197) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 198). Ora dovrete affrontare la rivolta a destra (Foto 199) a 120 Mph, quindi rallentate per raggiungere la velocità di 80 Mph e superare la doppia (Foto 200).

Ancora da superare a circa 186 Mph, quindi proseguite fino al traguardo.

Belgio, Circuito di Spa
Francorchamps

Lunghezza Circuito – 4.329 Miglia/6.968 Km
Massimo di giri – 44

In questa pista tutto dipende dal vostro coraggio. La chiave per il successo è cogliere nella vostra mente di cogliere le curve passando sui cordoli, un vostro errore ed è tutto finito. Alla partenza percorrete il rettilineo, preoccupandovi di frenare in tempo per rallentare a non più di 60 Mph, nella prima forcella a sinistra (Foto 86). Ora accelerate al massimo e tenete la sinistra, in modo da riuscire a tagliare a pieno regime la doppia (Foto 87) che conduce alla curva verso sinistra. Non appena arrivate a un cordolo (Foto 88), modo doppia (sembra di essere al Bar, con tutte le possibilità di affrontare a circa 100 Mph, dovrete prepararvi ad affrontare tre svolte terminali in un piccolo, veloce rettilineo. Rallentate fino a raggiungere la velocità di 90 Mph, quindi affrontate la forcella a destra (Foto 89) e prendete velocità per imboccare la rivolta a sinistra a circa 110 Mph.

Superate il breve rettilineo e mantenetevi stando molto vicini ai cordoli, nella serie di svolte a sinistra (Foto 90), entrando a circa 140 Mph nella prima, 165 Mph nella seconda. Ora entrate nella variante a S (Foto 91) a 120 Mph, uscendone a 130 Mph. Rallentate e superate le due svolte a destra (Foto 92), prendendola veloci a 160 Mph e la seguente al massimo della velocità.

Continuate a tutta per non rallentare molto fermata dalla rotatoria (Foto 94), all'imbocco della curva non più di 70 Mph dovrete superare la rotatoria e non portare al rettilineo finale.

Italia, Autodromo Nazionale
Monza

Lunghezza Circuito – 3.585 Miglia/5.770 Km
Massimo di giri – 53

Questo è un vero circuito molto veloce, che nasconde un paio di insidie che vi possono rallentare e chiamare chicane. Per vincere dovrete tagliare il traguardo di Monza molte di curve e dovrete i cordoli per mantenere alta la velocità. Alla partenza accelerate per superare il primo rettilineo e arrivare così alla prima chicane (Foto 95). Da affrontare a circa 95 Mph nella prima sezione, 120 Mph nella seconda. A questo punto dovrete accelerare al massimo per arrivare alla velocità a destra (Foto 96), nella quale, rimanendo sulla parte destra del tracciato, potrete superare tutti i cavalli rivali sul vostro motore. Dovrete rallentare ulteriormente per raggiungere le 180 Mph per affrontare la chicane (Foto 97).

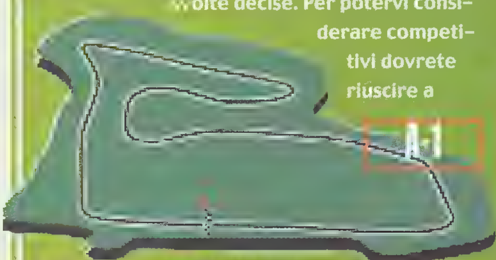
Quindi accelerate fuoriuscendo per rallentare, a circa 140 Mph, nella curva verso destra (Foto 98). Non esitate ad accelerare e percorrete il rettilineo, rallentando, la velocità del punto della frenata, a 90 Mph per superare subito la prossima chicane (Foto 99) conducente al

[illegible] late ad accelerare alla [illegible] olte, frenando in maniera [illegible] ssare la terza. Continuate alla [illegible] sino alla Parabolica (Foto 99), [illegible] ete entrare a 110 Mph per poi [illegible] leratore pigiato in direzione [illegible]

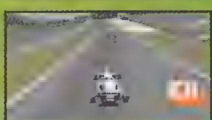
Austria
Anello A-1

[illegible]

Questo circuito è composto da curve intricate e svolte decise. Per potervi considerare competitivi dovrete riuscire a



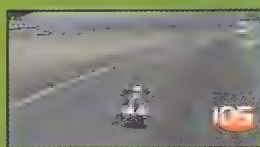
[illegible] ta verso destra (Foto 102), che incontrerete non appena avrete oltrepassato lo striscione della Fuji. Questa curva [illegible] per poi guadagnare [illegible] tarvi a 120 Mph, per [illegible] ostacolo sarà rappresentato [illegible] ve a destra (Foto 104), che potrete agilmente lasciarvi alle spalle mantenendo una velocità di crociera pari a 100 -110 Mph.

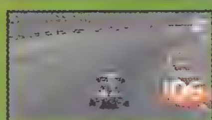


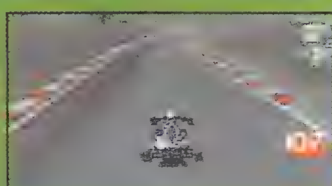
Lussemburgo
Circuito di Nurburgring

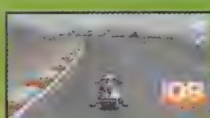
Lunghezza Circuito - 2.831 Miglia/4.556 KM
Numero di giri - 71

Nurburgring è un circuito molto veloce che dovrete percorrere in un tempo inferiore al minuto e venti secondi... sempre che non abbiate intenzione di arrivare ultimi, si intende...
Dalla griglia di partenza, percorrete il breve tratto rettilineo che conduce alla curva Castrol (Foto 105), da percorrere a 100 - 110 Mph. Portatevi ora a 120 Mph e rallentate per superare la curva verso destra (Foto 106) che dovrete affrontare a una velocità di 95 Mph. Proseguite accelerando sino a quando non arriverete alla forcella a destra (Foto 107). Ricordatevi che l'unica chance che avete per superare con successo questo tratto della pista è di arrivare a una velocità non superiore alle 90 Mph. Date nuovamente gas e preparatevi ad affrontare la veloce a sinistra (Foto 108) a 120 Mph, seguita subitaneamente da una veloce a destra da superare a 130 Mph. Non appena avrete superato lo striscione della Mobil, rallentate e portatevi sulle 90 Mph per entrare nella prima parte della curva a sinistra (Foto 109), curva che andrà completata con una brusca accelerata. Continuate a incrementare la vostra velocità sino alla chicane (Foto 110), che dovrete affrontare a non più di 80 Mph. L'unica cosa che si frappone tra voi e il rettilineo finale ora è una semplice curva a destra, dove dovrete entrare a 100 Mph.





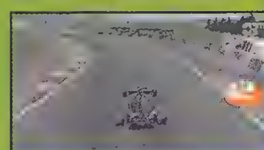


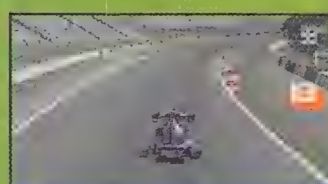


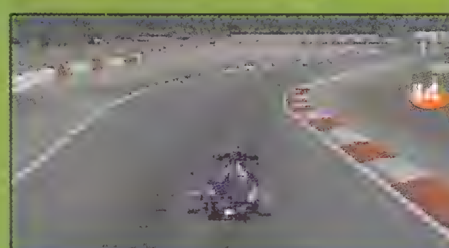
Giappone
Circuito di Suzuka

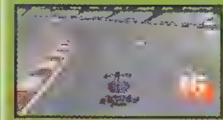
Lunghezza Circuito - 3.644 Miglia/5.864 KM
Numero di giri - 52

Partite accelerando e superate la tribuna sulla sinistra, che precede di poco la prima curva (Foto 111), da superare all'onesta velocità di 120 Mph e con una leggera pressione sul pedale del freno alla seconda svolta di questa serie. Tenendo una velocità di 100 Mph, superate la variante a S (Foto 112) partendo da sinistra, quindi entrate nella curva Dunlop (Foto 113) a 110 Mph. Ora imboccate la successiva svolta a sinistra, che conduce alla doppia a destra (Foto 114), serie questa che deve essere









affrontata a circa 100 Mph in entrata e 120 Mph in uscita. Ora superate la forcella a [illegible] Accelerate in modo da superare la veloce a destra, quindi rallenta- [illegible] e, dopo avere superato il lungo rettilineo, immettevi, a circa 150 Mph, nella

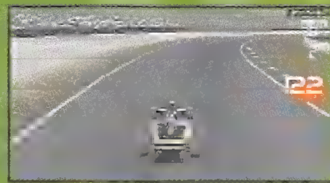
veloce a sinistra (Foto 117). Non appena avrete superato il cartellone pubblicitario della Shell, rallentate in modo da raggiungere le 60 Mph e [illegible] (Foto 118) che conduce al rettilineo finale.

Spagna
Circuito di Jerez

Lunghezza Circuito – 2.621 Miglia/4.218 KM
Numero di giri – N/A

Il circuito di Jerez è un misto di curve veloci e strette dove la staccata è la chiave del successo. Alla partenza accelerate al massimo per superare il corto rettilineo che conduce alla prima coppia di svolte a destra (Foto 119), che può essere affrontata a circa 95 Mph. Prendete rapidamente velocità per uscire dalla seconda curva e premete a fondo l'acceleratore per superare la veloce a sinistra che porta

alla media a destra (Foto 120), quest'ulti- [illegible] a 95 Mph.



Ora raggiungete la velocità massima e superate la veloce a sinistra, quindi rallentate a 130 Mph per oltrepassare con successo la seconda curva (Foto 121). Ora approderete alla seconda coppia di svolte a destra (Foto 122), la prima delle quali va affrontata

a 100 Mph. Accelerate leggermente [illegible] entrando nella seconda, [illegible] lentate quando vi ritroverete in prossimità della veloce a sinistra (Foto 123), da affrontare a non più di 85 Mph. Ora accelerate per uscire da questa curva ed entrare nel rettilineo finale.

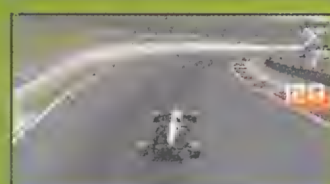
Portogallo
Autodromo Do Estoril

Lunghezza Circuito – 2.709 Miglia/4.360 KM
Numero di giri –70

Estoril è un circuito perfetto per i sorpassi, quindi dovrete avere il coraggio di staccare per ultimi. Alla partenza accelerate in maniera decisa, frenando e raggiungendo la velocità di 110 Mph solo [illegible]

alla prima curva (Foto 124). Nella [illegible] questa svolta, raggiu[illegible]

[illegible] 125). Date un veloce colpo sull'acceleratore [illegible]



[illegible]

[illegible]

[illegible]

GTA London '69

GTA London aveva causato scompiglio tra le mura redazionali, suscitando diverse diatribe tra noi redattori. Alcuni lo ritenevano davvero bello, altri un semplice data disk, altri ancora una vera schifezza. Pare invece che al grande pubblico il gioco sia piaciuto parecchio, quindi ecco che presentiamo con piacere, la soluzione, mappata, di questo secondo episodio della serie GTA. Let's go...

MAPPA PRINCIPALE

Ecco una panoramica delle strade di Londra e delle varie aree che dovrete conoscere e ricordare per rimanere nella banda ed evitare guai con i tutori della legge.

LIVELLO 1
BOYS WILL BE THIEVES

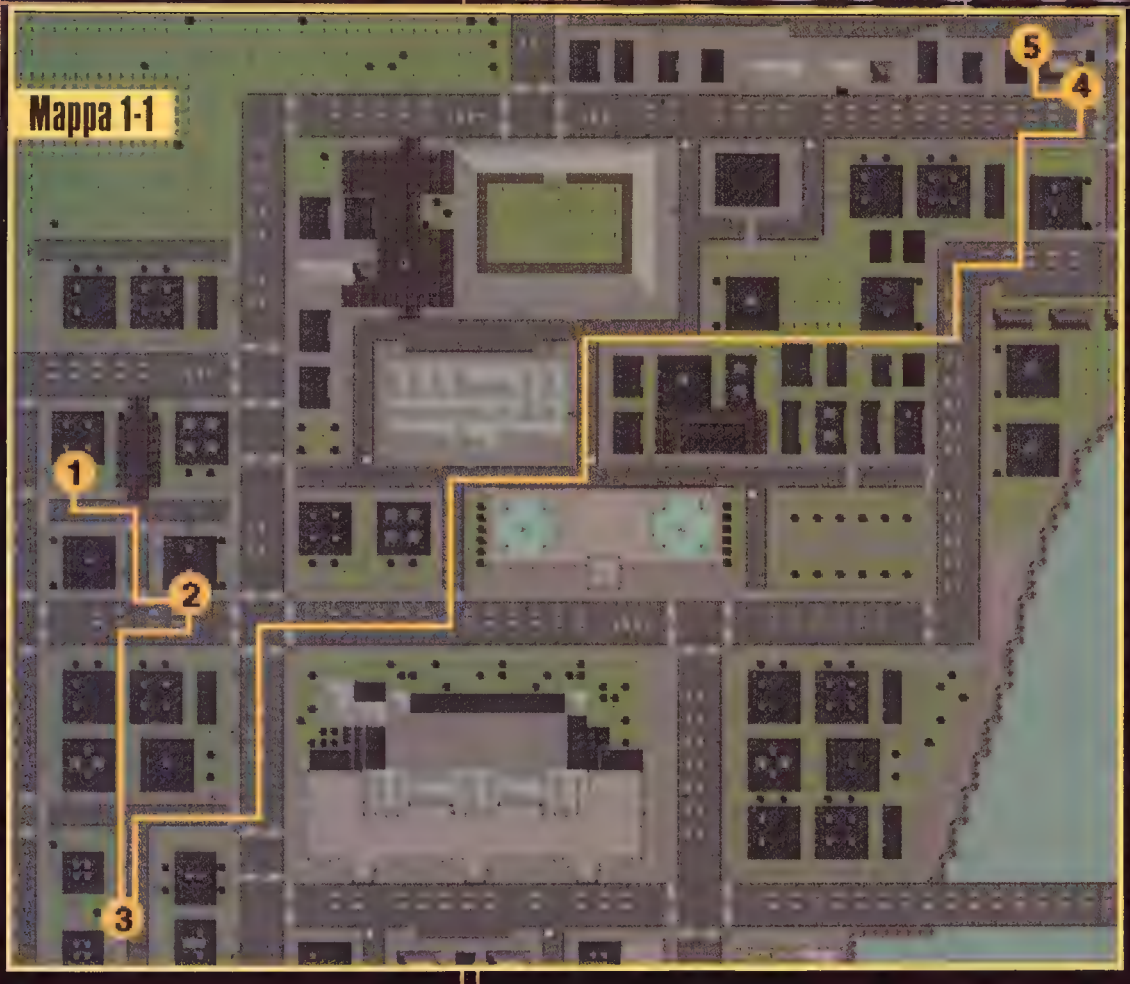
Missione 1 (mappa 1-1)

1. Se volete il lavoro, raggiungete il telefono situato nella parte nord est di Chelsea.
2. I Crisp Twins vogliono uno scooter per la loro mamma (che teneri!), quindi dovrete procurarvene uno in Central Chelsea.
3. Raggiungete ora Harold Cartwright situato a sud est Mile End
4. Portatevi ora al check point 5

LIVELLO 2
MODS AND SODS

Missione 1 (mappa 2-1)

1. Harold vi informerà che i Battersea Mods cominciano a spazientire i Crisps Twins. Localizzate e raggiungete il telefono situato a sud ovest della città, dove verrete istruiti sul vostro prossimo obbiettivo.
2. Harold vi dirà che dovrete parlare con Keith, che rappre



senterà il vostro contatto per questa Missione (nord ovest Bow)

3. Harold ha una buona soluzione per eliminare questi Mods, ma Chalkie ha rubato i suoi Purple Hearts. Rubate la macchina situata a nord ovest e trovatelo.

4. Troverete Chalkie nascosto da qualche parte a Soho. Trovatelo e scoprite dove ha nascosto la droga.

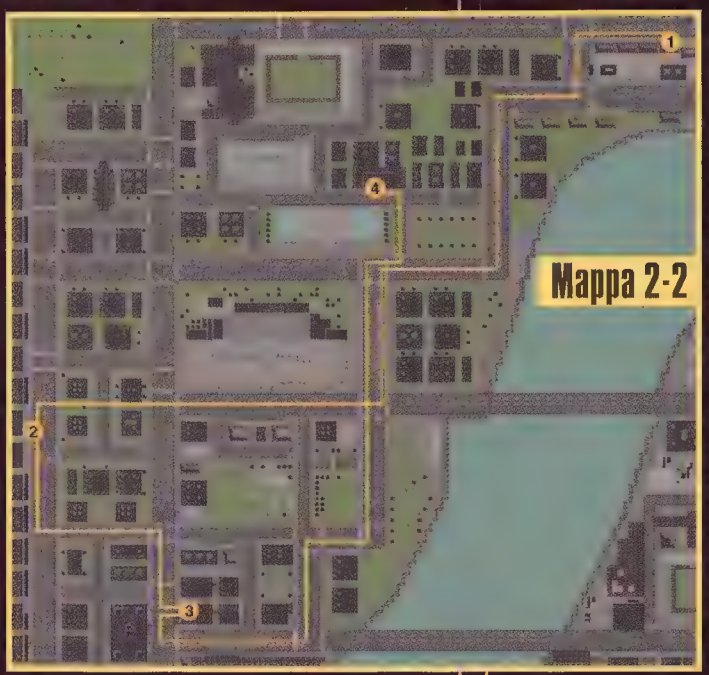
5. Scoprirete che la merce è stata abbandonata nel cespuglio vicino a un edificio nella parte nord ovest di Soho.

6. Harold vuole dare una lezione a Chalkie, quindi portatevi in corrispondenza del suo pub, situato nella zona ovest di Soho, dove vi verrà detto cosa fare.

7. Posizionate qualche carica esplosiva vicino all'ingresso e scappate.

Missione 2 (mappa 2-2)

1. Utilizzate il secondo telefono partendo da sinistra, quindi portatevi in prossimità del loro club nella parte ovest di Chelsea per incontrarli.



2. Una volta giunti al club, colpite il tizio per metterlo fuori causa e farvi rivelare che i Mods vi attendono sul tetto di un palazzo situato nella parte sud est di Westminster, dove attendono una consegna.
3. Harold li vuole morti, quindi sbarazzatevi di loro, rubate la moto e saltate il tetto per evitare i poliziotti. A questo punto dirigetevi verso il garage di Lens, nella parte nord est di Westminster.

Missione 3 (mappa 2-3)

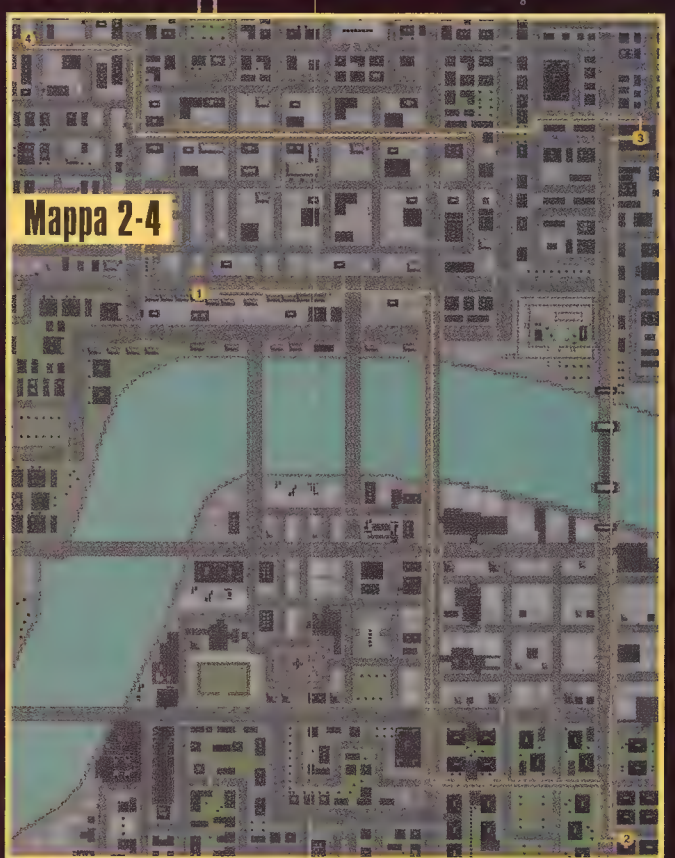
1. Utilizzate il terzo telefono sulla sinistra e raggiungete la parte centrale di Brixton per trovare il lanciarazzi.
2. Una volta raccolta questa devastante arma fate saltare per aria il furgone dei Rangers, situato nella parte sud di Camberwell
3. Ora che sono rimasti senza mezzo di trasporto, dovrete portare il centrocampista dei Rangers, dopo avere messo piede nel taxi posteggiato nella parte sud est di Camberwell, al Honest Ray's Garage. Il simpatico giocatore vi aspetterà nella parte sud di Bermondsey.

Missione 4 (mappa 2-4)

1. Dopo il brutto colpo subito dalla vostra banda a opera dei fratelli Nole, verrete riconosciuti come gli unici possibili "angeli vendicatori" per questo coraggioso affronto. Portatevi nella parte est di Camberwell e montate sulla macchina che sarà lì ad attendervi
2. Percorrete il Bow di nord est e dovreste poter assistere a un meeting che avrà, come tema principale, qualcosa a che fare con i fratelli Nole.
3. Parlate con i fratelli Nole e portatevi nel Beryl's Place, situato in Camden Town, per far sì che le acque si calmino un po'.
4. Tenete giù la testa e sarete salvi

Missione 5 (mappa 2-5)

1. Raggiungete il museo situato nella parte nord ovest di Westminster preoccupandovi di raccogliere, prima che lo faccia qualcun altro, i dipinti per consegnarli al garage che troverete nella parte nord di Soho.
2. Vi accorgerete presto che hanno messo alle calcagna una squadra speciale, quindi il vostro scopo sarà quello di far perdere le vostre tracce. Come prima cosa portatevi in prossimità del pub che si trova a nord di Soho e fate salire nel taxi il dottor Zel, assicurandovi di non porre, almeno per il momento, la parola fine alla mera esistenza di questo individuo.



3. La prossima locazione da visitare sarà situata nella parte nord est di Bermondsey, dove Jack vi informerà sul da farsi.
4. Una volta che il Dottor Zel si sarà addormentato, entrate nel camion e utilizzatelo per spingere il taxi nel fiume
5. Fate "ciao" con la manina al Dottor Zel...

Missione 6 (mappa 2-6)

1. Raggiungete velocemente il telefono situato nella Westminster Est.
2. Dovrete individuare il collega di Parkinson, Sidney Moore. Portatevi nella parte est di Chelsea per raccogliere il furgone con gli approvvigionamenti.
3. Come prima cosa dovrete procurarvi torte e pappa...
4. ...poi delle uova in salamoia...
5. ...quindi dello Yorkshire pudding e...
6. ...finalmente consegnate il tutto, furgone compreso, a Sid, che vi attenderà nella parte nord di Hyde Park
7. Aspettate che abbia finito il pranzo, quindi raccogliete i rimasugli e portatelo in prossimità del Bow situato a nord est

Missione 7 (mappa 2-7)

1. L'uomo più importante di Midnight si trova nel pub situato nella parte nord ovest di Soho. Individuatelo e dategli una lezione
2. Verrete a sapere che Midnight non ha più intenzione di lavorare con la vostra banda, quindi portatevi alla Power Station e riportate a casina la macchina rubata
3. Parcheggiate la macchina sul lato opposto della Power Station, quindi allontanatevi prima che esploda

Missione 8 (mappa 2-8)

1. Ora che la centrale è saltata in aria, la città si trova senza corrente e i ragazzi della vostra banda possono tranquillamente derubare qualche banca. Il vostro obbiettivo sarà quello di portarli in salvo...
2. Appropriatevi del bus presente nella parte sud est di Chelsea, quindi recuperate Fingers, che vi aspetta nella zona sud di Soho
3. Ora dovrete passare a prendere Lenny nella zona sud est della città
4. L'ultimo personaggio da "salvare", Terry, si trova nella parte nord est della città. Una volta raccolti tutti i delinq... ehm i vostri colleghi, portate l'autobus a Mile End, nella parte est e completerete la Missione

Livello 2
Missione Segreta (mappa 2-S)

ROSSO: C'è un importante personaggio che ha bisogno di un passaggio. Procuratevi la limousine nella parte nord di Chelsea.

1. Lucan, questo il nome del tizio, vi chiederà di portarlo nella parte sud est di Soho per sottoporsi a un delicato intervento di chirurgia plastica...

VERDE: Uno dei vostri uomini si è perso nella parte nord di Soho. Il vostro obbiettivo sarà quello di recuperarlo.

1. Gary è ferito e la polizia è sulle sue tracce. Portatelo immediatamente nella parte est di Bow, in modo che possa essere medicato.

BLU: C'è una macchina nella parte nord est di Brixton. Appropriatevene e utilizzatela per eliminare Jehads.

1. Non appena avrete la macchina portatevi in corrispondenza del Jehads Department Store, situato nella parte sud ovest di Camden Town. Parcheggiatela, uscitene e guardate i fuochi d'artificio...

BLU: I fratelli Crisps hanno bisogno di una macchina della polizia per il loro prossimo colpo. Ne troverete una nella parte sud ovest di Westminster.

1. Procuratevi la macchina e portatela nel garage situato nella parte nord est della città.

LIVELLO 3
CHELSEA SMILE

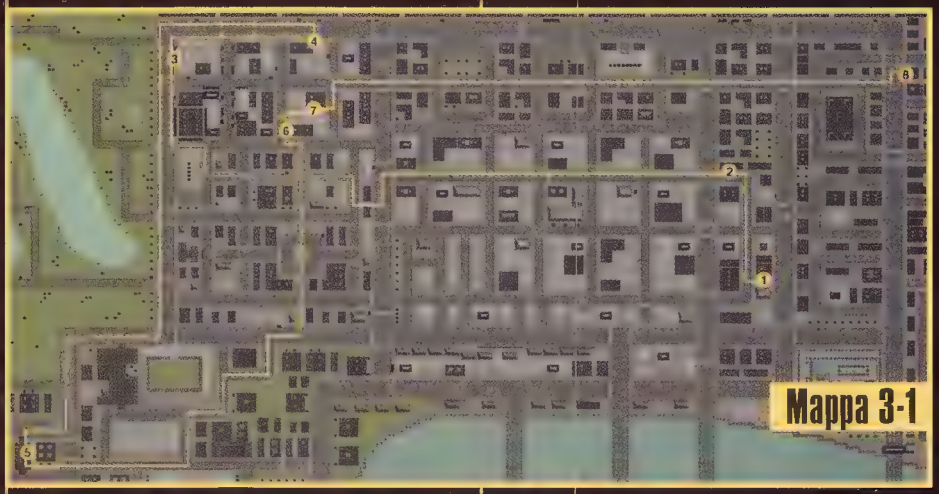
Missione 1 (mappa 3-1)

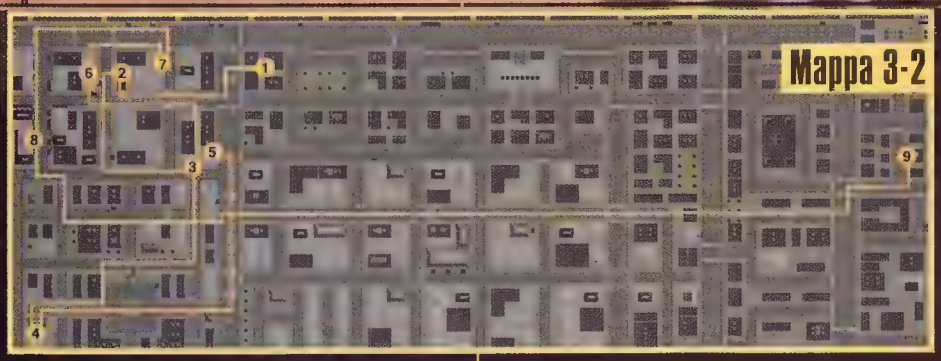
1. raggiungete i telefoni posti nella parte nord ovest di Bow, quindi utilizzate quello sulla sinistra e verrete a conoscenza dei dettagli della prossima missione.
2. Dovrete eliminare i brutti ceffi di una gang che si oppone ai piani della vostra banda. Troverete il primo al volante di un'autovettura ed è inutile dirvi che dovrete eliminarlo.
3. Il prossimo "carico" di delinquenti staziona nella parte nord di Camden Town.

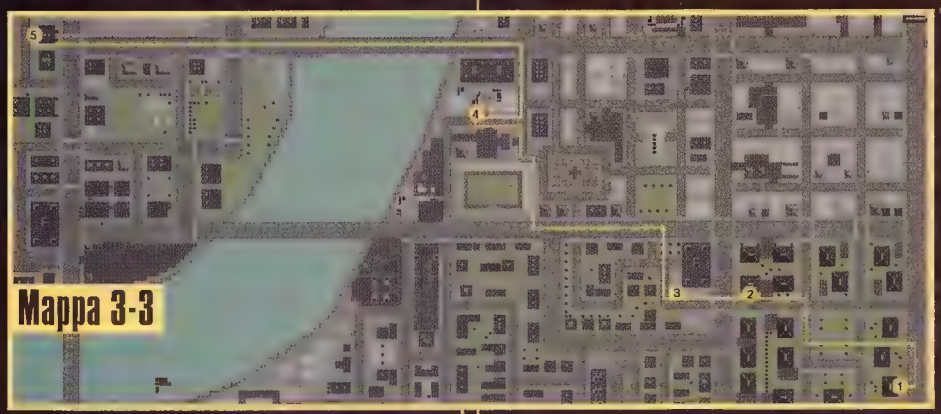
Missione 9 (mappa 2-9)

1. Jack Parkinson vuole tre Beagle, quindi la vostra Missione consisterà nel recuperarle per lui. A Bermondsey (nord ovest) c'è un venditore d'auto che ne possiede diverse... prendetene una e portatela nel garage del bow di nord est.
2. Prendete la seconda autovettura nello stesso posto e portatela nello stesso garage...
3. Idem come sopra per la terza e ultima macchina.

Tenete presente che la polizia è dappertutto, quindi dovrete "volare" verso il garage...







4. Dopo ceh vi sarete sbarazzati di questi cinque pericolosi soggetti, riceverete un incarico particolare. Impossessatevi della macchina situata a nord est di Chelsea.
5. Parcheggiatela nel garage vicino al nascondiglio dei ladri, posizionato nella zona sud di Camden Town, quindi uscite dal veicolo prima che esploda.
6. Rubate il furgone parcheggiato dietro il nascondiglio e portatelo, intatto, nel garage a est di Mile End

Missione 2 (mappa 3-2)

1. Andate a West Angel per incontrare il vostro informatore. Dovrete raccogliere il "pizzo" dai commercianti della zona centrale di Camden... senza scuse...
2. Portatevi dal primo e raccogliete i soldi, senza uccidere nessuno
3. Andate ora da Arthur (sud est di Camden Town) per riscuotere quello che vi deve. A questo punto scoprirete che ha chiamato la polizia, quindi andrà punito a dovere.
4. Salite a bordo della macchina parcheggiata nella parte ovest di Soho, posizionandola successivamente vicino al negozio del "caro" Arthur
5. Mettete l'esplosivo sulla porta del locale, scappate, raccogliete i soldi e andate a fare visita ai prossimi due debitori
6. Concludete la missione portandovi nel garage a sud est di Mile End

Missione 3 (mappa 3-3)

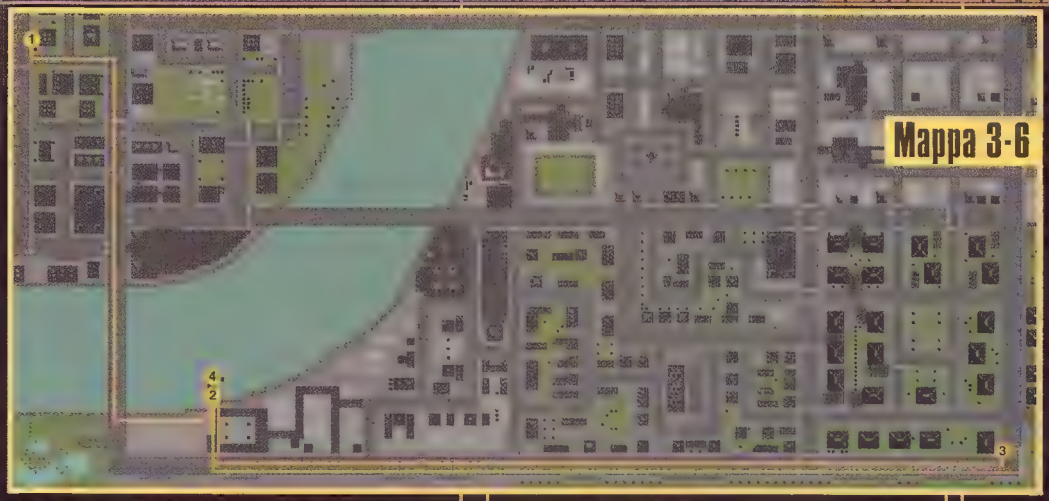
1. Sono appena state rubate delle bambole gonfiabili esplosive. Portatevi nella parte centrale di Camberwell per appropriarvene. Troppo tardi! Raggiungete la parte nord ovest di questa zona, raccogliete la refurtiva e riportatela a casina bella
2. Recuperate il resto delle bambole e salite velocemente sul furgone. Abbandonatelo nella zona est di Chelsea
3. Scendete dal van e aspettate che vi salga Colin (Mc Rae?)... bang!

Missione 4 (mappa 3-4)

1. Utilizzate il telefono in mezzo e andate nella parte sud ovest di Soho
2. Salite a bordo del bus situato nella zona ovest di Brixton, quindi utilizzatelo per trasportare il riccone che vi attendono a sud ovest di Southwark
3. Recatevi nell'area sud di Hyde Park e, una volta giunti a destinazione, scendete dal mezzo.
4. Prendete la macchina che aspetta sul retro e portate i soldi con voi, dirigendovi, alla fine, nel garage a sud est di Mile End

Missione 5 (mappa 3-5)

1. prendete il veicolo posteggiato nella parte centrale della città. Troverete, all'interno della vettura, un membro del corpo dei guardiani della torre di Londra che vi deve dei soldi. Quale modo migliore di ripagarvi se non quello di fornirvi istruzioni su come rubare i gioielli della corona?
2. Nel caso in cui non sia disposto a farlo, schiaffeggiatelo e fategli cambiare idea.
3. Portatevi nel garage a est di Mile End, quindi andate a ovest (sempre di Mile End) e prendete la macchina.
4. Guidate fino alla torre e parcheggiate nell'area dove è consentito, quindi uscite immediatamente dal veicolo.
5. Piaciuto il diversivo? Mentre tutti sono distratti, recuperate gli oggetti e uscite,



riportandovi, successivamente, nel garage appena visitato.

Missione 6 (mappa 3-6)

1. Dovrete recuperare due consegne di vecchie banconote nella parte nord della città.
2. Non appena avrete i soldi, uscite dal furgone e guardatelo scoppiare.
3. Fermate e rubate il taxi più vicino, quindi portatelo vicino alla gru che troverete a nord di Battersea
4. Ora impossessatevi della seconda consegna e salite a bordo di un altro taxi
5. Riservate a questa macchina lo stesso trattamento della precedente

Missione 7 (mappa 3-7)

1. Utilizzate il telefono sulla destra, quindi prendete il furgone in Soho ovest e portatevi in prossimità del big bang (sud est di Westminster)
2. Parlate con il custode e, nel caso in cui non sia molto loquace, mettetelo a tacere con un paio di pugni ben assestati.
3. Rubate un pullman turistico e riportatevi nella locazione del Big Bang per raccogliere alcuni turisti tedeschi

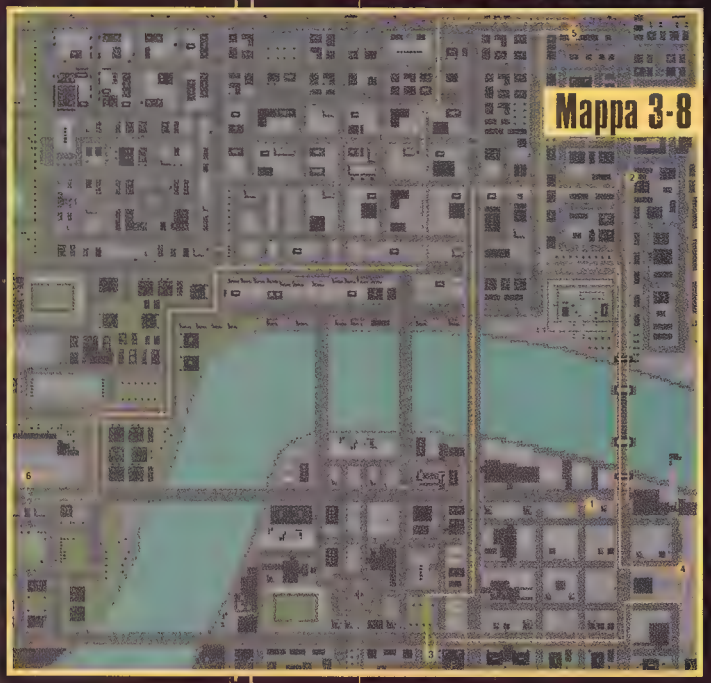
4. A questo punto volate verso il garage a ovest della città...

Missione 8 (mappa 3-8)

1. Qualcuno di importante sta lasciando Buckingham Palace. Rubate la sua limousine non appena viene parcheggiata e portatela alla vostra banda.
2. Verrà chiesto un riscatto al proprietario e voi dovrete condurlo nella parte nord est di Bow.
3. Raccogliete i soldi che si trovano a Brixton (nord est)
4. Portatevi ora a Bermondsey, nella parte est, quindi recuperate soggetto rapito dai Mod e portatelo a palazzo per ricevere una grossa ricompensa.

Missione 9 (mappa 3-9)

1. Jack non ha gradito l'interesse espresso, da parte di alcuni tizi, nei confronti della sua dolce metà. Andate a recuperare la sua macchina nella parte est di Brixton.
2. A questo punto avrete a disposizione settantacinque secondi per arrivare al garage posto nella parte nord ovest di Brixton, prestando attenzione agli esplosivi in esso contenuti
3. L'unica speranza che avrete è quella di uccidere il corpo di guardia. Eliminate i due tizi sulla porta e fate saltare per aria le due limousine.
4. Tornate nella macchina presente nella parte Nord Ovest di Brixton. Il vostro scopo sarà ora quello di fermare Hans, tutto intento a posizionare due ICBM (missili intercontinentali balistici) che sono nascosti in altrettante macchine.
5. Recuperate dalla prima macchina il primo codice, quindi portatevi nella locazione che ospita la seconda e fate vostro anche questo codice
6. Una volta in possesso di entrambi i codici, raggiungete la zona ovest di Brixton e disattivate gli ICBM. Avrete solamente trenta secondi per completare questo obbiettivo, quindi siate veloci...



dovrete mettere a dura prova il motore, guidando come matti e prestando bene attenzione a non colpire niente, mentre, per quanto riguarda la seconda macchina, vi dovrete preoccupare di posizionare dell'esplosivo all'interno di esse e, una volta raggiunta una ragionevole distanza di sicurezza, detonarlo... il gioco è fatto!!!

Missione 2 (mappa 4-2)

1. Albert ha un nuovo lavoro per voi. Portatevi in corrispondenza del telefono situato nella parte sud ovest della città per avere informazioni sul lavoro.
2. Portatevi in Trafalgar Square, nella parte centrale di Soho, per disabilitare le telecamere che sorvegliano la zona.
3. A questo punto raccogliete il lanciarazzi e sparate per aprirvi un varco verso i preziosi contenuti all'interno dell'edificio.
4. Una volta che avrete fatto piazza pulita, saltate a bordo della Mini e scappate, ricordandovi di consegnare la refurtiva presso il garage situato in prossimità del Bow di sud ovest.

Missione 3 (mappa 4-3)

1. Utilizzate il telefono in basso a sinistra e verrete a conoscenza dei dettagli della vostra prossima Missionee.
2. Dovrete portarvi nello stadio posto nella parte sud ovest di Southwark per uccidere tutti i giocatori
3. A questo punto avrete a disposizione trenta secondi per eliminare la maggior parte degli atleti
4. Terminato il massacro portatevi nella parte ovest di Battersea, dove dovrete salvare dei vostri soci che sono stati accerchiati da un gruppo di Hooligan

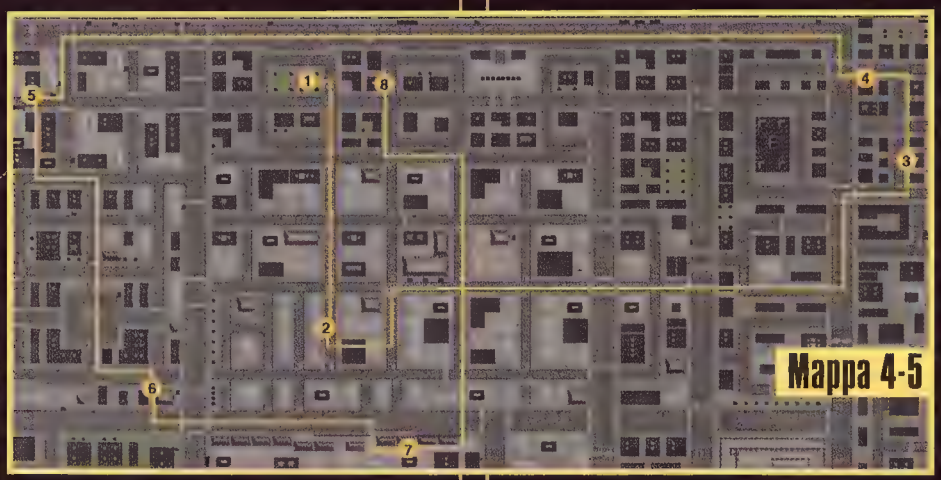
Livello 3

Missione Segreta (mappa G3-S)

LIVELLO 4
DEAD CERTAINTY

Missione 1 (mappa 4-1)

1. Se volete il lavoro, raggiungete i telefoni situati nella parte ovest di Angel
2. Utilizzate il telefono in alto a sinistra e verrete a conoscenza del fatto che i fratelli Crisps vogliono una coppia di Mynis. Rubate la prima, custodita nella parte nord di Chelsea, preoccupandovi di portarla, successivamente, nel garage posizionato nella zona del Bow di nord est
3. Potrete trovare la seconda a Bermondsey, nella parte est. Anche in questo caso dovrete condurre la macchina nello stesso garage di prima.
4. Ora dovrete testare le modifiche effettuate sulle due vetture. Nel primo caso



Missione 4 (mappa 4-4)

Albert è convinto che Harold gli abbia sottratto qualcosa di personale e vi chiederà di raggiungere Cyprus Phil – lo troverete nella parte nord est della città – che vi darà delle informazioni riguardo all'ubicazione del nemico.

1. Non credete alle menzogne di Phil e uccidetelo
2. Ora dovrete rapire la sorella di Harold, Beryl, mentre cammina per le strade di Central Soho. Mentirà anche lei, quindi dovrete eliminarla.
3. Ora dovreste vedere la macchina di Harold pronta a partire. Tamponatelo, costringetelo a fermarsi e uccidetelo.
4. A questo punto controllate all'interno della sua macchina e portatela in Mile End

Missione 5 (mappa 4-5)

1. Questa volta dovrete utilizzare il telefono in alto a destra. Portatevi nella parte ovest della città, dove dovrete raccogliere una prostituta. Vi starà aspettando in una limousine.
2. Portatela nella parte sud est di Mile End e, una volta arrivati, fatela scendere.
3. Raggiungete ora la parte nord est di Mile End e raccoglietene un'altra, che andrà condotta nel garage posto nella parte centrale di Camden Town
4. Ora dovrete individuare il tizio che si sta dirigendo verso la stazione di polizia... uccidetelo
5. Raccogliete la valigetta contenente i soldi e portatela nella parte sud della città, dove dovrete individuare l'hotel presente nella parte centrale di Angel per consegnare il malloppo

Missione 6 (mappa 4-6)

1. Tony ha appena rapito una delle squillo che lavorano per la vostra banda e voi dovrete recuperarla. La troverete nella parte ovest della città e dovrete condurla nella parte est di Mile End
2. Sembra che Tony le abbia fatto del male, quindi l'unica soluzione plausibile sembra essere quella di fermare il suo giro di prostituzione. Uccidete le sue squillo cominciando da quella situata nella parte Nord
3. Troverete la seconda nella zona sud est della città, mentre la terza batte nella parte nord ovest
4. Ora Tony vi vuole morti, quindi precedetelo e fatelo fuori
5. Recuperate la macchina di Tony, parcheggiata nella parte centrale dell'Angel, per portarla successivamente nel magazzino a nord di Bermondsey

Missione 7 (mappa 4-7)

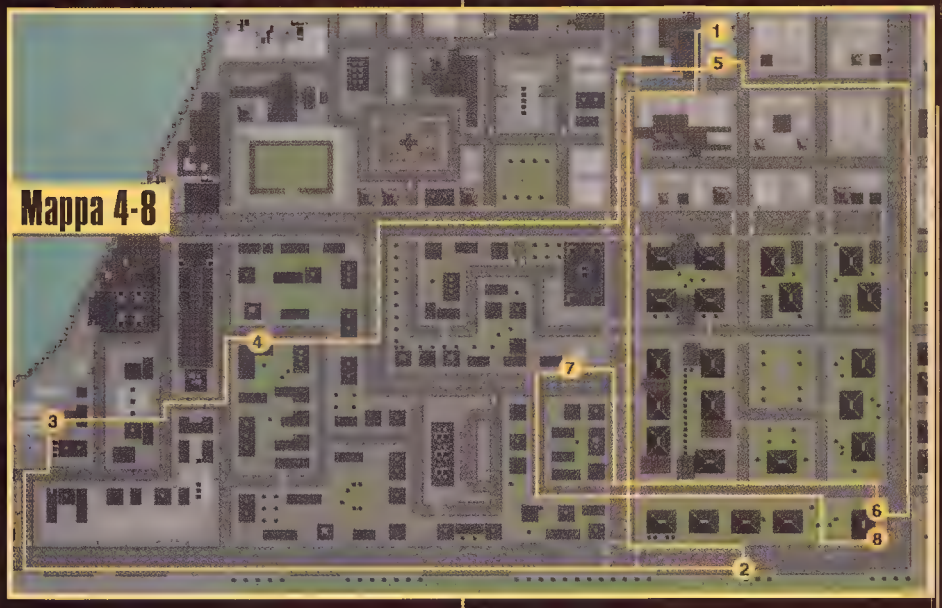
1. Utilizzate il telefono in basso a destra e raggiungete, successivamente, Terry Dorkins che vi starà aspettando nella parte nord di Southwark
2. I fratelli Crisps sono stufi dei ragazzi di Lenny, quindi dovrete eliminarli. Li troverete in Southwark, posto nel quale dovrete fare piazza pulita di tutto ciò che si muove.
3. Questo dovrebbe tenere la bocca di Lenny chiusa per un giorno o due...

Missione 8 (mappa 4-8)

1. Terry Dorkins (vi aspetta nella parte ovest di Bermondsey... raggiungetelo) ha individuato altri scagnozzi di Lenny
2. Appropriatevi del van e portatelo in corrispondenza del Chip Shop... avvelenerete i restanti membri della banda.
3. Recatevi al ristorante situato nella parte nord di Brixton e scaricate il veleno
4. Tornate da Terry e verrete a conoscenza del fatto che c'è ancora un superstite, Gerald
5. Lo troverete nella parte sud di Camberwell... Portatevi lì e rubategli la macchina
6. Fate installare un congegno esplosivo all'interno della macchina e riportatela al suo posto, ricordandovi di parcheggiarla nella stessa medesima posizione...

Missione 9 (mappa 4-9)

1. In questa Missione saluteremo il caro Lenny. Portatevi nella parte sud ovest di Bermondsey, dove Terry vi fornirà i dettagli
2. Verrete a conoscenza del fatto che il fratello di Lenny, Reg, sta facendo una passeggiata nella zona nord est di Southwark. Recatevi lì e fate in modo che vi riveli l'ubicazione del nascondiglio di Lenny
3. Ora raggiungete il codardo e utilizzate le scale antincendio per raggiungere l'appartamento sul tetto, luogo nel quale Lenny si rifugia. Eliminatelo, non facendo caso a nessuna delle sue bugie



Livello 4 - Missione Segreta (mappa 4-S)

VERDE: I Crisps stanno aspettando la consegna di prelibato cibo indiano. Lo troverete nel bow di sud est.

1. Portate l'Indian Take Away nel rifugio dei Crisps e assicuratevi di arrivare in tempo, altrimenti saranno guai

BLU: Nella parte nord ovest di Southwark è parcheggiato un van contenente delle rare imitazioni appartenenti all'epoca troiana. Fate in modo di accaparrarvi il furgone in questione.

1. Portate le imitazioni nella parte nord della città e riceverete un buona fetta del ricavato...

ROSSO: Nella parte sud est di Hyde Park si trova un autobus pieno d'oro. Inutile dirvi che dovrete montare su tale autobus e ...

1. Portarvi, successivamente nel garage situato a sud est.
2. Lasciate che lo scarichino e incassate il frutto del vostro ultimo crimine

APE ESCAPE

Benvenuti in Ape Escape, dove lo scopo principale del gioco è quello di catturare le scimmie che sono fuggite, grazie all'utilizzo di un elmetto speciale, in grado di produrre parecchi gadget di cui avrete bisogno durante il gioco. Non appena avrete catturato le scimmie, questi articoli ritorneranno in vostro possesso per essere utilizzati. La nostra guida vi accompagnerà attraverso la prima parte del gioco, per trovare tutte le scimmie necessarie a completare, con successo, ogni livello.

GUIDA AI GADGET

Stun Stick (Bastone che stordisce) – Questa è la migliore arma che avete a disposizione per mettere fuori combattimento qualsiasi creatura ostile e, all'inizio del gioco, sarà l'unica arma da difesa di cui disporrete.
Può essere utilizzata colpendo in direzione del bersaglio o facendola ruotare intorno a voi per creare una barriera.
Il bastone può anche essere utilizzato per fare girare ruote che controllano vari meccanismi presenti nel gioco.

Net (Rete) – La rete può essere adoperata solo per catturare le scimmie e si utilizza come il bastone.

Water Net (Rete acquatica) – Questa viene utilizzata per catturare le scimmie che scappano nell'acqua. Premendo la levetta che controlla la rete (R3), l'arma sparerà singole reti contro il bersaglio, mentre premendo la leva direzionale (L3) vi inabisserete. Inoltre premendo R1, mentre siete in acqua, nuoterete più velocemente.

Monkey Radar (Radar per scimmie) – E' l'articolo essenziale per scovare queste scimmie furbacchione. Si usa facendo ruotare il radar, che individuerà le scimmie attorno a voi. Più velocemente suona il "Bip!" emesso dal radar, più vicina si trova la scimmia. A volte il radar illuminerà il pulsante L2 che si trova sullo schermo, fornendovi ulteriori informazioni sulla scimmia individuata.

Slingback Shooter (Fionda) – E' una fionda che possiede diversi tipi di colpi. Premendo il pulsante L2, avrete la visuale di un mirino ad alta precisione.

Super Hoop (Super Cerchio) – Il cerchio può anche essere fatto roteare, per ottenere un'arma perfetta, ma principalmente viene utilizzato per aumentare la velocità di Spike. Dopo che il cerchio viene attivato, utilizzate la levetta direzionale e guardate Spike sfrecciare veloce.

Sky Flyer (Aliante) – Il flyer viene usato per spingere Spike verso zone altrimenti inaccessibili. Alcune scimmie e alcuni bonus possono essere raggiunti solo quando il flyer è disponibile.

Remote Control (Auto Telecomandata) – Viene utilizzata a gioco inoltrato, ma è perfetta per raccogliere gli articoli o premere i pulsanti che si trovano in posti troppo stretti, che Spike non può raggiungere.

Magic Punch (Pugno magico)– Anche questo non viene utilizzato finché non si supera la prima metà del gioco. Questa portentosa arma è in grado di creare dei passaggi, distruggendo molte superfici che ostacolano Spike. E' l'unica arma che può fracassare le capsule delle scimmie, che si incontrano più avanti nel gioco.

ERA PREISTORICA

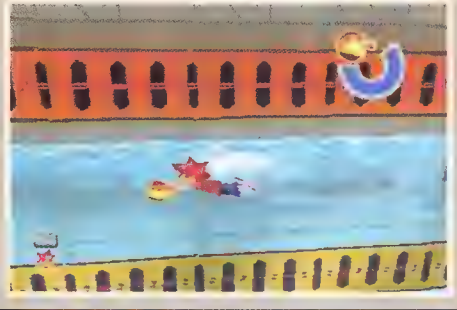
Livello 1
Piana dei fossili

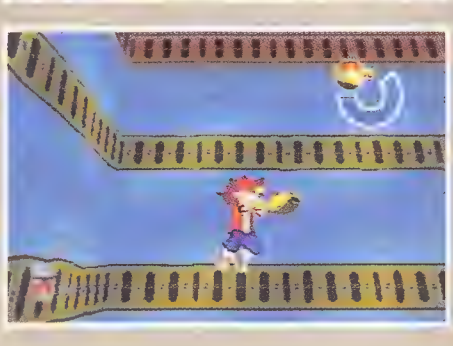
L'intero scopo del gioco è di catturate un dato numero di scimmie, indicato all'inizio di ogni livello. Nel primo livello dovete catturare tre scimmie che sono sparpagliate in questa piccola zona. Le scimmie avranno delle luci lampeggianti sulla testa, mentre le altre creature dovranno essere attaccate (altrimenti saranno loro ad attaccare voi). L'indicatore in alto a sinistra dello schermo mostra lo stato di salute (espresso in biscotti) che avete a disposizione per ogni vita. Quando sarete colpiti da una delle creature, perderete un biscotto. Utilizzate il bastone per attaccare, e la rete per catturare le scimmie. Qualsiasi articolo utilizzerete, può essere controllato spostando o facendo ruotare la levetta di destra del pad. Tutti i movimenti di direzione sono ottenuti muovendo la levetta di sinistra, mentre il salto è controllato dal pulsante R1. Addentrandovi nel livello, assicuratevi di colpire le cassette delle lettere, dato che vi daranno ottimi indizi e trucchi per il gioco. Quindi tornando alla missione, arrampicatevi su tutte le palme che si trovano nell'area per rac-

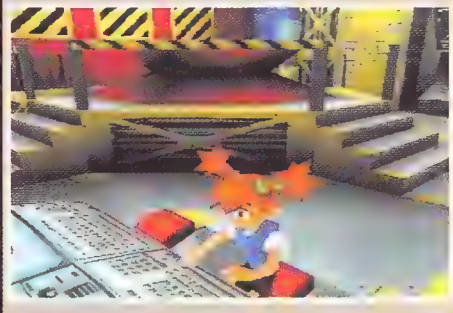
cogliere punti extra, poi iniziate a dare la caccia alle scimmie. Dopo che le tre scimmie saranno state acchiappate, giungerete alla stazione temporale. Qui potrete caricare e salvare le partite, entrare nelle stanze di allenamento e giocare mini-partite dopo avere raccolto le monete di Spectre sufficienti per ogni partita. Per evidenziare quante monete di Spectre avete raccolto, premete il pulsante Start e poi il Cerchio. Quando siete pronti a continuare il gioco, camminate verso l'interruttore per la stanza temporale e selezionate il secondo livello.

Livello 2 - Lago delle piogge

Dovrete passare l'allenamento prima di iniziare il livello. Piuttosto semplice, tutto quello che dovete fare è imparare a usare la rete acquatica. Questa si attiverà non appena farete un tuffo in acqua. Quando siete in acqua, per nuotare, muovetevi normalmente e premete R1 se volete aumentare la velocità. Continuate a controllare la vostra riserva d'aria, che è monitorizzata dal contatore in alto a destra. Quando dovete riemergere per prendere aria, rilasciate semplicemente tutti i pulsanti e verrete a galla. Se state lottando contro il tempo, premete R1 per riemergere rapidamente. Dovrete anche imparare a immergervi: potete farlo pigiando sulla la levetta di sinistra. Lo stesso vale per attivare la rete acquatica: premete la levetta di destra e sparerete la rete in acqua. Ricordatevi di controllare le cassette delle lettere per ottenere dei consigli. Dopo che vi sarete fatti strada attraverso la cascata e che avrete catturato le scimmie nella piscina successiva, l'apprendimento sarà terminato. Lasciate la piscina ed uscite, per essere trasportati al Lago Piovoso. Attraversate il ponte e date la caccia alla scimmia che si trova in acqua, immergetevi per nuotare in basso a destra verso il fondo, per raccogliere i bonus e le monete di Spectre. Una volta in superficie nuotate intorno per trovare un passaggio nella facciata rocciosa, passateci attraverso e giungerete in un'altra piscina con due scimmie da mettere nella rete. Risalite la scogliera per catturare altre due scimmie, quindi esplorate la zona per trovare altri punti. Il dinosauro nell'acqua non è pericoloso e potete cavalcarlo salendogli sul dorso, per evitare di nuotare. Fate attenzione ai serpenti verdi sulla terraferma: vi spareranno addosso, facendovi perdere un biscotto dall'indicatore di salute ogni volta che vi colpiranno. Dopo che saranno scomparsi sotto terra, aspettate che riappaiano e colpiteli rapidamente per riconquistare ogni biscotto perduto. Assicuratevi di controllare le cassette delle lettere per i suggerimenti su come usare le visuali della telecamera e in particolare su come strisciare per sorprendere le scimmie. Potete anche raggiungere delle sporgenze un po' più alte o salire sui tronchi d'albero compiendo un doppio salto. Quando avrete terminato di esplorare e avrete catturato quattro scimmie, il livello sarà completato.



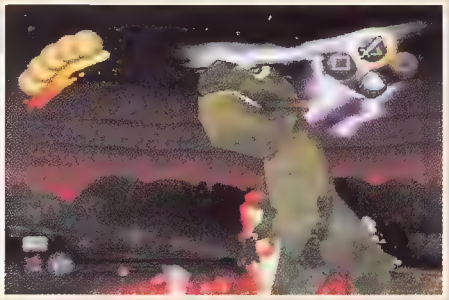


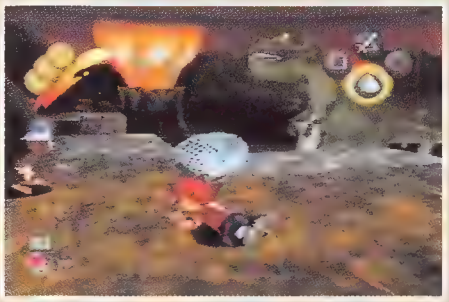


Livello 3 - Val dei dinosauri

Un altro livello in cui dovrete acchiappare quattro scimmie; assicuratevi di prendere mentalmente nota delle sezioni della mappa mostrata all'inizio del livello. Quest'area è mortale, dato che è circondata da scogliere e dirupi. La vostra prima mossa deve essere fatta per controllare i suggerimenti della cassetta delle lettere, per quanto riguarda l'utilizzo delle visuali della telecamera. Poi correte sulla rampa per raccogliere altri punti. Quando state raggiungendo la piattaforma più elevata, eliminate le scimmiette con il vostro bastone,

andate a destra per consultare la cassetta delle lettere e capire la ragione di raccogliere i punti energia. Adesso avventuratevi verso la cascata e posizionatevi in modo tale da poter saltare sulla sporgenza dall'altra parte. Se sbagliate e cadete in acqua, sarete spazzati a valle e avrete bisogno di uscire rapidamente o perderete una vita. Una volta all'interno dell'ingresso della cascata, troverete la vostra prima scimmia da catturare. La seconda scimmia si trova sulla piattaforma dall'altra parte della cascata. Camminate in alto sulla sporgenza di destra, saltate e andate oltre per attraversare



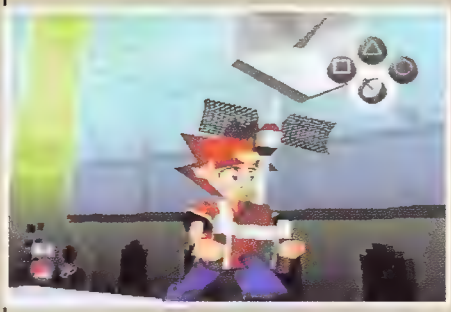


l'acqua come avete fatto prima. Incominciate a strisciare per sorprendere la scimmia ed evitare i colpi sparati dai due serpenti che si trovano in quella zona. Dopo avere acchiappato la seconda scimmia, guardate verso la facciata rocciosa e raccogliete i punti, utilizzando la piattaforma che si muove per raggiungere quelli più in alto. Ora utilizzate la piattaforma per trasportarvi nella sezione più elevata del livello. Eliminate subito le due piccole scimmie, quindi correte, saltate per raccogliere i punti e le monete di Spectre, che sono sulla rampa successiva. Quando arrivate nei pressi del nido dell'uccello gigante, usate il bastone per capovolgere i gusci delle uova, sotto cui troverete nascosta la terza scimmia. Non preoccupatevi del dinosauro che vola sopra di voi, dato che non farà altro che prelevarvi e riportarvi sul fondo della rampa. Concentratevi per acchiappare la scimmia, dato che dovrete fare un rapido cambio da bastone a rete, prima che inizi ad attaccarvi. Dopo avere catturato la terza scimmia, andate verso la luce rossa nella grotta, per entrare nel territorio del T-Rex. La quarta scimmia si trova a cavalcioni sulla coda del T-Rex, quindi dovrete farvi inseguire da esso intorno alla pozza di lava sottostante, in modo che la scimmia cada giù. Aspettate che il T-Rex vi passi davanti, quindi saltate giù e raccogliete i punti intorno alla lava poi, quando il tiranno-sauro torna verso di voi, correte verso le sporgenze rocciose. Se avete raccolto tutti i punti, dovreste avere raggiunto il centinaio e guadagnato una vita extra. Il T-Rex vi inseguirà e sbatterà la sua testa contro le rocce mentre voi saltate di lato, facendo cadere in questo modo la scimmia dalla sua coda. Saltate giù rapidamente e inseguitela poiché, una volta catturata, vi farà completare il livello.

ERA CENOZOICA

Livello 4 - Rivo della giungla

Prima di entrare nel Jungle River, il Professore deve consegnarvi un nuovo gadget da provare. Il radar per scimmie è uno strumento molto utile per catturarle. Funziona facendo ruotare la levetta di destra per esplorare l'area intorno a voi. Quando il radar raccoglie un segnale proveniente dalle scimmie, l'immagine di una di esse apparirà sullo schermo nella direzione in cui questa si trova. Dovete completare la stanza dell'allenamento prima di entrare nel

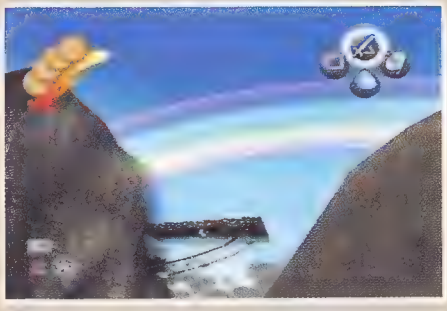


livello attuale. Avete il compito di trovare tre scimmie nascoste sotto le casse. Usate il radar per scoprire dove sono nascoste, dopo che esso ne avrà individuata una sotto una scatola, salite sul dispositivo rosso per scoprirla. Tutte e tre le scimmie devono essere scovate in successione, o dovrete ricominciare da capo. Una volta scoperte tutte, l'ingresso del livello si aprirà. Dopo un lungo filmato che spiega le intenzioni del complotto di Spectre e il lavaggio del cervello di Buzz, amico di Spike, il livello avrà inizio. In questa missione dovete catturare sei scimmie, inoltre all'interno del livello ci sono quattro monete di Spectre . Prima di incominciare premete il comando Start per selezionare un pulsante dedicato al rapido utilizzo del Radar per scimmie. I pericoli di cui vi dovete curare all'inizio del livello sono le vespe volanti e le piante carnivore. Avventuratevi utilizzando il radar

per individuare la prima scimmia, che si nasconde all'interno di una pianta a forma di tromba. Una volta che il radar avrà individuato una scimmia e che il simbolo L2 nell'angolo in basso a sinistra si illuminerà, premete il pulsante L2 (conosciuto come Monkey Camera) per ricevere ulteriori informazioni sulla scimmia in questione. Questo vi aiuterà a pianificare meglio la migliore tattica da utilizzare per catturarla. Anche la seconda scimmia si nasconde all'interno di una pianta a forma di tromba. Per riottenere i biscotti che avete perso, colpite con il bastone le piante carnivore prima che queste vi attacchino, dato che esse produrran-

no anche punti extra da raccogliere. Quando la seconda scimmia sarà nella rete, adoperate il radar per scovare le successive. Dovrebbe localizzarle a nord, conducendovi giù per un sentiero con alberi su entrambi i lati. Non seguite il sentiero, dato che avrete bisogno di un dispositivo di volo per questa sezione del livello, invece voltate a ovest per raggiungere

la riva delle acque. Utilizzate la Monkey Camera per localizzare la posizione della scimmia. Notate che essa ha sulla testa una luce rossa lampeggiante, significante che anche lei vi ha individuato. Strisciate verso la torre di guardia e non alzatevi in piedi finché non sarete proprio contro la torre stessa, dato che questa scimmia possiede un'arma da fuoco. Non appena avrete preparato la rete, saltate rapidamente sopra la torre di controllo e catturatela. Ora saltate nel fiume e nuotate attraverso l'entrata di legno, per giungere su di un molo. Usate il radar, dritto davanti a voi, per localizzare una scimmia chiamata Kipper, e quella verso est (Colt). Nuotate verso est per trovare dei punti e una delle monete di Spectre, poi ritornate al molo di partenza. Dirigetevi a nord-ovest, verso il gommone che è nell'ac-



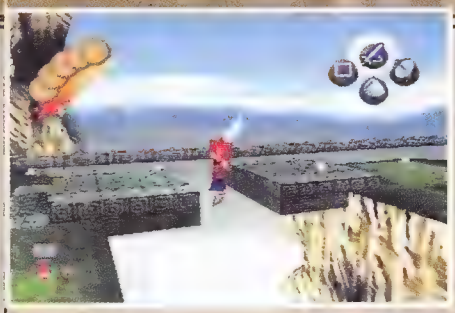
qua. Saltateci dentro e utilizzate entrambe le levette per muoverlo. Non saltate in acqua o quell'enorme pesce vi fulminerà. Remate dritto davanti a voi, per poi saltare fuori dal primo molo. Arrampicatevi sul palo, per atterrare sulla piattaforma superiore, tirate fuori la vostra rete, saltate e agitatela per catturare la scimmia che scorrazza in alto. Ora scendete giù dal palo e immergetevi nell'acqua lontano dal pesce. Nuotate lungo il torrente, raccogliendo punti extra mentre procedete, e saltate in alto sulla piattaforma alla vostra sinistra. Consultate la cassetta delle lettere per leggere di strani bonus, e raccogliete i biscotti extra e i punti. Utilizzate il bastone sulla grande ruota di legno, per aprire il cancello davanti a voi. Gettatevi

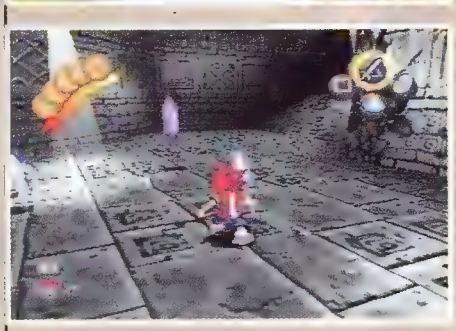
immediatamente in acqua, immergendovi e premendo il pulsante R1 per nuotare il più veloce possibile, evitando così che il cancello vi si richiuda addosso. Una volta dall'altra parte, saltate in alto per catturare Kipper e seguite il sentiero che vi farà apparire in una nuova sezione. In questa ci saranno tre scimmie: Mr. Smith, Babs e Xmas. Non preoccupatevi del pesce nell'acqua, quindi ignorate il gommone, dato che nuotando raggiungerete più velocemente le scimmie successive. Ricordatevi di controllare quante scimmie avete catturato, altrimenti non sarete in grado di esplorare tutti i posti in cui trovare punti extra e le monete di Spectre. Una volta oltrepassato il corso d'acqua, saltate sulla sporgenza per trovare la scimmia nei pressi dell'accampamento.

Raccogliete i punti extra e saltate in alto sulle sporgenze per raggiungere Xmas. Rimanete a sinistra per scoprire un barattolo di biscotti, che può essere colpito diverse volte per riguadagnare piena salute. Non colpite le piante preziose che si trovano in questa area e mantenetevi ben lontano dall'albero che sbatte i suoi rami sul terreno. Quando raggiungerete la torre di guardia, scoprirete che Xmas sarà andato via, in realtà si sta nascondendo nell'albero. Continuate ad attaccare l'albero con il vostro bastone e usate il barattolo dei biscotti scarseggia la salute. Finalmente l'albero verrà distrutto rivelando Xmas. Arrampicatevi lungo i tronchi per raggiungere Babs, il quale continuerà ad arrampicarsi sugli alberi per evitare di essere individuato. Alla fine di questa piattaforma ci saranno alcuni cancelli chiusi nell'acqua. Saltate giù verso i cancelli chiusi per trovare la seconda moneta di Spectre. A questo punto dovete trovare altre due sue monete, ma non sarà possibile in questo scenario, finché non vi verrà dato un gadget per volare. Appena presa la sesta scimmia, ritornerete indietro alla stazione temporale.

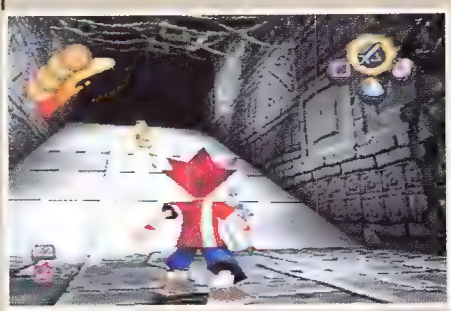
Livello 5 - Why Here Ruins

Partendo dall'inizio, avventuratevi cercando di strisciare in alto verso la scimmia che avete davanti. Se essa scappa, utilizzate la monkey bar per arrampicarvi attraverso le rovine dall'altra parte. I pericoli che potrete incontrare in questa zona comprendono le creature a testa di cipolla e gli uccelli. Dopo avere colpito le teste di cipolla, queste balzeranno verso di voi. Comunque un paio di colpi terranno a bada queste fastidiose creature. Quando raggiungerete le colonne che si trovano più avanti nel



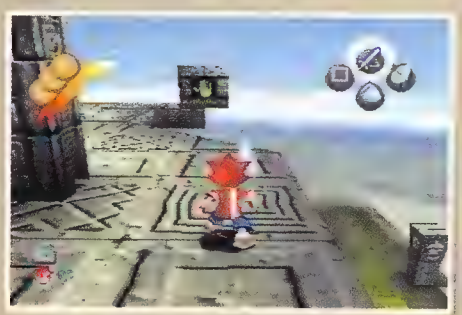


livello, gli uccelli cercheranno di fermare la vostra avanzata. Potete accucciarvi a terra per ripararvi quando scendono in picchiata contro di voi, oppure potete saltare e colpirli con il vostro bastone. Un suggerimento sulle scimmie consiste nel guardare le loro luci: se lampeggiano di una luce blu, significa che non vi hanno ancora localizzati. Quando le luci sono gialle, significa che si trovano in uno stato di allerta per la vostra presenza, mentre la luce rossa significa che vi hanno individuato e che cercheranno di scappare via o di attaccarvi. La prima scimmia che vi troverete davanti sarà Indiana,



che si starà nascondendo in mezzo all'anello di colonne di pietra. Al di fuori di questo si trova Whizz, che è veramente difficile da catturare, come si potrebbe intuire dal nome (Schizzo). Per acchiapparlo dovete strisciare fino all'anello di pietra, poi attaccatelo di sorpresa. Dopo avere messo nella rete Whizz, lasciate stare Indiana, per il momento, e dirigetevi verso ovest per arrampicarvi sulla prossima sezione di rovine. Controllate i lati dell'edificio di fronte e cercate un'apertura per entrare al suo interno. Vi troverete davanti a delle creature di colore viola, stile blob, che quando vengono colpite si frantumano, formando altri piccoli blob. Il modo migliore per affrontarle consiste nell'avvicinarsi parecchio e colpirle, facendo roteare il bastone in cerchio. Risalite la

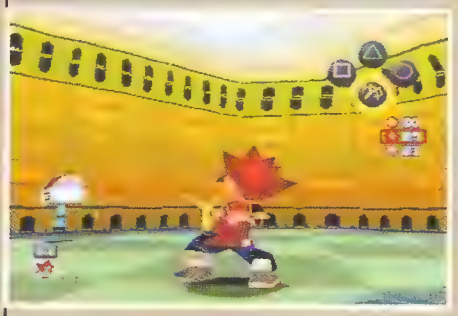
rampa per trovare Bobo e dirigetevi a est per catturalo. Procedete strisciando e attaccatelo di sorpresa. Continuate salendo sulla rampa successiva, dove troverete alcuni punti e una moneta di Spectre. Dalla vostra collocazione sono inaccessibili, quindi proseguite lungo la curva per eliminare altri blob viola e giungerete al passaggio successivo. Saltate la prima serie di botole e cadete nel primo buco della seconda. Quando scivolate giù dalla discesa, guardate nell'angolo di destra per trovare altri punti e una giacca che vi darà una vita extra. A questo punto saltate sull'ascensore blu. Arrivati in cima saltate giù da esso e cercate la scimmia successiva, Dodo. Fate attenzione quando lo raggiungerete, poiché possiede un'arma laser. Inoltre troverete delle statue di pietra che vi bloccheranno il passaggio. Dopo che avrete preso Dodo, giratevi dall'altra parte della stanza, dirigetevi verso il successivo ascensore per raggiungere lo scivolo, che vi porterà a una moneta di Spectre. Lasciate l'edificio passando attraverso entrambe le botole e infine l'entrata. All'esterno strisciate intorno al muro dell'edificio in cui siete entrati prima, per sorprendere e attaccare la scimmia successiva (Colt). Ora dirigetevi verso il blocco con la palma verde che lampeggia sul bordo della strada e spingetela di sotto. Saltate giù ed entrate nel buco creato dalla palma caduta. Raccogliete i



bonus extra che sono sulle colonne e poi entrate in una nuova rovina. Fate attenzione agli insetti di fuoco, mentre andate verso le scale a destra. Leggete il messaggio della cassetta delle lettere su come diventare quasi invisibile. Poi seguite e acchiappate la scimmia successiva (Zzap) all'interno della stanza, prima che accenda il ventilatore. Lasciate la stanza e inoltratevi nelle rovine, guardate a sinistra per cercare una stretta trave di pietra a cui appendervi. Se state raccogliendo le monete di Spectre, dovrete camminare attentamente sopra questa trave, per raggiungere la sua seconda moneta, altrimenti limitatevi a oltrepassare il secondo insetto di fuoco per entrare nella sala per lasciare le rovine. Ci sono altre due monete di Spectre da raggiungere in questo livello, ma sarà più facile ottenerle quando avrete il gadget per volare. Lasciando queste rovine apparirete all'interno del primo anello di pietra, dove potrete catturare Indiana, portando a termine la caccia alle sei scimmie.

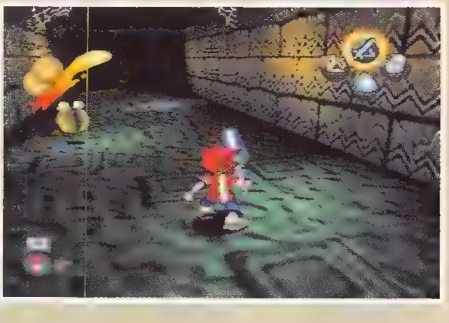
Livello 6 - Chi Costruì Queste Rovine

Ora avete un nuovo articolo, lo Slingback Shooter (fionda). Entrate nella zona di addestramento di questo livello per impratichirvi con la fionda. Dopo avere passato il primo scenario di allenamento, leggete la successiva

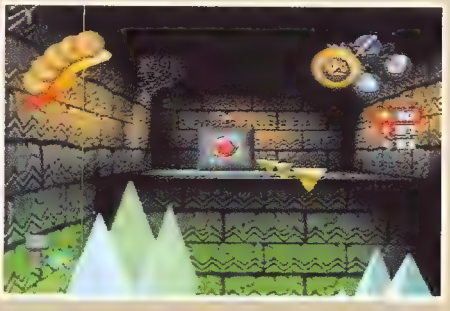


cassetta delle lettere per avere consigli sui comandi della fionda, utilizzando il pulsante L2. Quella successiva, vi istruisce su come selezionare il tipo di pallottola da utilizzare con la vostra fionda. Quando, in fine, entrerete nel livello, dovrete catturare cinque scimmie, inoltre troverete anche una moneta di Spectre. Iniziate attraversando il ponte di corda, quindi puntate la vostra fionda contro le creature volanti che vi sfrecciano in alto. Ora guardate davanti e sparate al blocco con su un pulsante rosso. Una volta colpito il suddetto pulsante, la luce diventerà verde e farà comparire un altro

ponte che dovrete attraversare. Ricordatevi di eliminare le creature prima di dedicarvi alle scimmie. Dopo avere raggiunto l'area successiva, dove potrete vedere due cancelli chiusi, sparate contro il primo pulsante rosso, aprendo il cancello che immette nella prima stanza. State attenti alle rocce viola che sono sul terreno dato che, quando sarete vicini, si animeranno lanciandosi verso di voi. Entrando nella prima stanza, fate attenzione ai ragni che pendono dal soffitto. Fatevi largo lungo il passaggio, finché non giungerete al cancello che vi separa dalla scimmia. Sparate al pulsante rosso per creare un altro ponte, quindi andate a prenderla. Lasciate la stanza e tornate all'esterno, ripetete la stessa tattica per entrare nella stanza successiva, evitando anche ora i cosi viola. Una volta all'interno fatevi strada per raggiungere il cancello chiuso. Puntate la

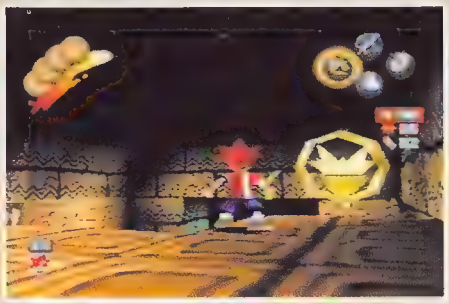


fionda mirando in mezzo alle sbarre, per sparare al pulsante rosso all'interno della stanza. Adesso si aprirà il cancello, rivelando la scimmia successiva (Van Gogh). Strisciate fino a lei e catturatela. Esplorate la stanza e sparate alla creatura volante per raccogliere una pallottola per la vostra fionda, dopo che la avrete annientata. Adesso estraete il vostro bastone e colpite la ruota gialla per aprire il cancello che porta alla stanza successiva. Attraversando l'acqua, vedrete un'altra scimmia (Diaz), assicuratevi di colpire a raffica le due creature volanti, prima di cercare di metterla nella rete. Prima di lasciare la zona, nuotate nell'acqua allontanandovi dalla cascata e girate a destra per arrivare in una piccola stanza. Arrampicatevi sul palo per raggiungere una piattaforma superiore, atterrando sulla moneta di Spectre. Saltate di nuovo in acqua e continuate a seguire la corrente per apparire in una



stanza con numerosi bonus. Per ottenere quello più in alto, saltate e fate oscillare il vostro bastone. Adesso leggete nella cassetta delle lettere come tornare alla stazione temporale per salvare il gioco in qualsiasi momento. Guardate oltre l'acqua e sparate alla creatura volante con la vostra fionda. Nuotate per rac-

cogliere la pallottola. Ora avrete davanti a voi una lastra di vetro, continuate a spararle contro finché non l'avrete disintegrata, rivelando un altro pulsante rosso su cui sparare. Dopo avere attivato il pulsante, il cancello si aprirà, consentendovi di proseguire nel vostro viaggio. Adesso segue una sezione insidiosa: quando nuotate verso la cascata, saltate rapidamente in alto sulla piattaforma di sinistra. Da questo punto, attraversate la trave stretta e proseguite verso un'altra piattaforma verde. Correte e saltate sulla piattaforma opposta per trovare la scimmia successiva (Banana). Non sparate al pulsante rosso, altrimenti lei scapperà. Dopo



averla beccata, dovrete tornare all'esterno, all'ingresso delle due stanze. Oltrepassate i cosi viola e tornate al ponte di corda di origine. Guardate in alto e vedrete un pulsante rosso a cui dovete sparare: vi consentirà di accedere alla sezione più elevata del livello. Continuate ad andare indietro, in modo da arrivare all'inizio del livello. In principio, vedrete il primo ponte di corda con a fianco dei tamburi rotanti. Correte e saltateci sopra per raggiungere l'entrata di una grande piattaforma. Non preoccupatevi di schiacciare il blocco con la palma verde, dato che avrete bisogno di una sola scimmia in più. Camminate sul quadrato rosso sul pavimento, per liberare la scimmia intrappolata nella stanza più avanti. Dopo che sarà finita nella rete, potrete terminare il livello e vi sarà possibile tornare successivamente, se vorrete esplorare la parte più levata del livello. Comunque ricordatevi che avete già preso la moneta di Spectre di questo livello, quindi sarà a vostra discrezione.

L'attacco di Buzz Parte Prima

Si tratta di una piccola gara contro Buzz, intorno a un arduo circuito. Seguite semplicemente

il sentiero di Buzz per evitare le trappole del circuito stesso.

ERA PRIMITIVA

Livello 7 – Spiaggia Primitiva

Questo livello incomincia nella sala di addestramento, dato che vi trovate in possesso di un nuovo gadget detto Super Hoop (super cer-

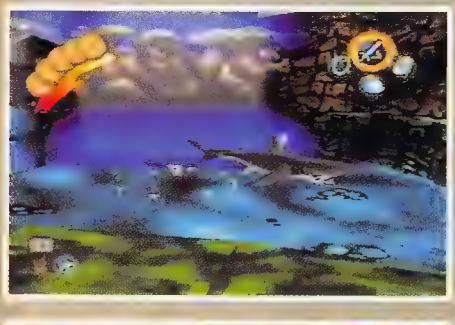
chio). Attivate il super cerchio facendo ruotare la levetta destra e poi correndo. Splenderà e girerà molto velocemente, diventando un'arma perfetta contro ogni ostacolo. Completate la stanza dell'allenamento per raggiungere l'inizio del livello.
Questo livello vi richiede di catturare cinque scimmie e troverete solo una moneta di Spectre.
La prima scimmia si trova proprio all'inizio, subito dopo la cassetta delle lettere. Andate verso la spiaggia e guardate a sinistra per tro-

vare una scimmia (Fossil) che si nasconde in mezzo alle palme. Prima eliminate i granchi, poi sferrate un rapido attacco contro Fossil. Se lo mancate, nascondetevi dietro un albero e strisciate verso di lui, quando ritornerà indietro alla sua amaca. Prima di lasciare gli alberi, cercate i punti extra in cima alle palme.
Continuate verso ovest per localizzare la lampada che mostra due scimmie e una rete. Quando avrete catturato le due scimmie, la porta di pietra dietro la lampada si aprirà. Prima di entrare in quest'area catturate tutte le scimmie sulla spiaggia, così che ne rimanga una sola da prendere: in questo modo eviterete le aree del livello più difficili da raggiungere. Controllate anche il mare per avere punti extra. Entrate nella grotta e proseguite lungo la scogliera. I granchi non vi faranno del male e possono essere colpiti per avere punti extra. Quando giungerete presso le due grandi botole metalliche, prendete tutto il tempo che vi serve per attraversarle con attenzione. Poi vedrete altre due scimmie attraverso il cancello successivo, dove l'unico accesso è rappresentato da una piattaforma mobile. Non utilizzate subito la piattaforma, ma invece scendete in basso per trovare un'altra grotta. Quando entrate eliminate i ragni e poi saltate sul grande ascensore. Mentre salite e scendete con l'ascensore, girate intorno e vedrete la moneta di Spectre appena fuori dalla vostra portata, in alto. Quando l'ascensore raggiungerà il punto più alto, correte e saltate rapidamente per

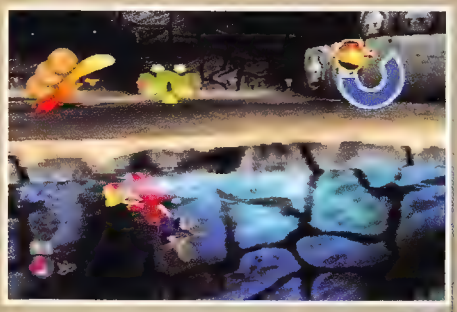
prendere la moneta. Dovete acchiapparla entro i primi passaggi, dato che perderete un biscotto per ogni volta che cadrete a terra. Quando sarete in possesso della moneta, potrete arrampicarvi sul palo nei pressi dell'ingresso della grotta, oppure uscire in cima all'ascensore e cercare la sezione della porta veloce.
Quando sarete in alto verso le due scimmie, eliminate prontamente quella più vicina, prima che l'altra sferri un attacco usando il suo UFO. Come per gli altri livelli, potrete tornare indietro quando volete ed esplorare il resto del terreno.

Livello 8 – Oceano Primitivo

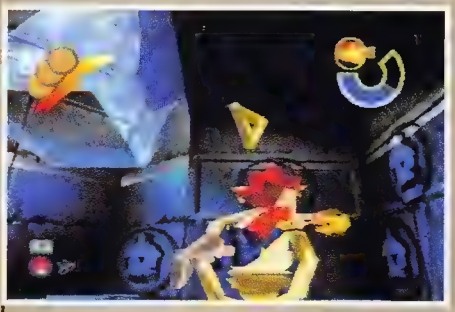
Questa volta dovrete mettere nella rete cinque scimmie e trovare una moneta di Spectre. Iniziando nei pressi della scogliera, buttatevi in acqua e continuate a sparare la vostra rete acquatica contro la scimmia (Gossip) che si trova sul retro dello squalo martello. Evitate di toccare la testa dello squalo o verrete colpiti. Dopo avere catturato la scimmia, nuotate velocemente nell'acqua e dirigetevi verso sinistra per trovare una rampa su cui arrampicarvi.



Questa vi porterà a una ruota che deve essere fatta girare per abbassare un ponte sopra di voi. Non appena si sarà abbassato, utilizzate il super cerchio per aumentare la velocità e correre sulle rampe per attraversare il ponte. Dall'altra parte del ponte attaccate la seconda scimmia (Chum). Camminate fino al bordo della sporgenza della scogliera e immergetevi nel-



l'acqua: dovreste trovare un'altra scimmia nuotatrice da catturare. Dopo avere catturato la terza scimmia, nuotate fino a oltrepassare il secondo squalo ed entrare nella nuova area. Correte rapidamente intorno al livello di terra eliminando i due serpenti che compaiono dal suolo. Ora dirigetevi verso il sentiero sporco di destra ed eliminate i due ragni che pendono dal soffitto. Apparirete nei pressi di un ponte con delle ancore dondolanti che vi bloccano la strada. Prendete il tempo giusto per oltrepassare le ancore e catturate la quarta scimmia



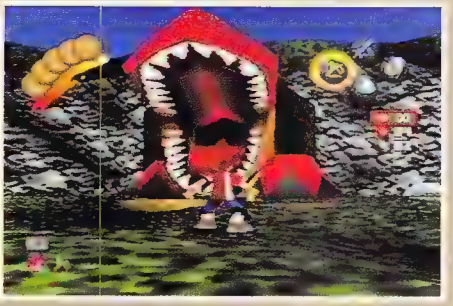
(Pillow) che si trova dall'altra parte. Guardate sul ciglio della piattaforma sottostante per trovare una piccola pozza d'acqua in cui tuffarvi. Raccogliete i punti extra presenti nell'acqua e riemergete per combattere contro altri due serpenti. Utilizzate i blocchi delle scimmie per arrampicarvi e apparire in una zona in cui ci sono le ancore dondolanti. Ora tornate giù sul sentiero e oltre i blocchi. Appena entrerete, la scimmia (Garrad) vi sparerà da un distante carro armato. Il modo migliore per prenderla è di saltare nell'acqua (prima cercate la moneta di Spectre sotto la cascata) e poi tornare a galla proprio di fronte al carro armato. Saltate in alto e vedrete che sparando vi mancherà. Utilizzate la vostra frusta sulla torretta del carro armato che salterà per aria (dopo un po'), e voi potrete catturare la scimmia per completare il livello.

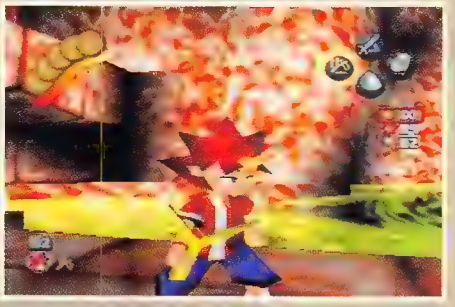
Livello 9 – L'isola di Dexter

Questo livello richiede che catturiate sei scimmie e contiene tre monete di Spectre da raccogliere. Non appena iniziate questo livello, vedrete una enorme creatura che spinge la sua testa fuori dalla grotta. Questo è Dexter e dovrete usare la vostra frusta per sparargli sulla bocca, che poi si aprirà. Prima che la chiuda, buttatevici dentro, ma fate attenzione alle

creature volanti che vi attaccheranno dall'appena oltrepassata posizione di Dexter. Al suo interno camminate a destra della sporgenza e poi saltate giù sulla piattaforma sottostante. Sebbene quella sostanza verde * green sludge * possa sembrare tossica, sarete al sicuro se ci nuoterete dentro. Quindi immergetevi e guardate sotto la barca inclinata per trovare una moneta di Spectre. La prima scimmia che verrà localizzata in quest'area è Marley: non potete comunque raggiungerla, dato che è intrappolata in mezzo ai blocchi in alto, alla vostra sinistra. Oltrepassata Marley, troverete un'entrata per le tonsille di Dexter, comunque la scimmia

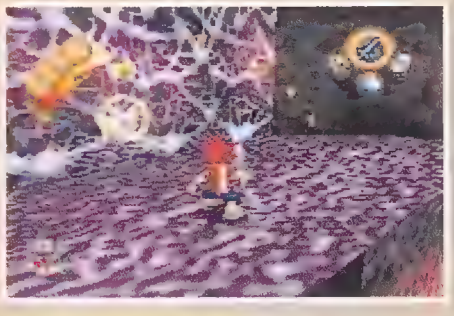
(Acolyte) è bene equipaggiata con armi da fuoco e in questo momento è meglio lasciarla perdere. Viaggiate dritti lungo le ossa, finché non raggiungerete le piattaforme viola. Eliminate i blob volanti utilizzando il vostro bastone. Entrate nel tunnel davanti a voi e leggete nella cassetta delle lettere come entrare nel labirinto . Scivolate giù per la lunga rampa finché non toccherete l'acqua sottostante. Seguite l'unico sentiero che avete davanti, eli-





minando altri blob volanti, finché non raggiungete la stanza successiva. In alto troverete un lungo serpente, che blocca la strada davanti all'ingresso che dovrete prendere. Estraete la vostra fionda e colpite l'occhio verde della bestia finché non sarà distrutto. Ora arrampicatevi sulle piattaforme e saltate sull'ascensore di sinistra in attesa. Entrate nel tunnel successivo e leggete dalla cassetta delle lettere di superfi-

ci scivolose. Nuotate attraverso la piccola sezione acquatica e guardate davanti per vedere due scimmie nelle alcove dall'altra parte. Sparate a una alla volta con la vostra fionda, quindi date loro la caccia per catturarle. Adesso ci sono tre scimmie in un unico posto. Andate a ovest dal punto in cui siete usciti dall'acqua, finché non raggiungete un pulsante per aprire l'entrata che avete davanti. Dovrete



usare il vostro super cerchio per entrare nel tunnel prima che l'ingresso si richiuda di nuovo. Nella nuova area, ci sarà un masso rotolante in grado, se toccato, di esaurire tutta la vostra energia. Fortunatamente, sulla sporgenza sotto di voi, si trova una scatola di biscotti per rifornirvi. Adesso dovrete fare un vero gioco di prestigio nelle vostre mani: dovete sparare alle scimmie dalle piattaforme superiori, in modo da farle scivolare nel sentiero centrale. Dopo che avrete catturato tutte e tre le scimmie, l'entrata davanti a voi si aprirà .

Prima di lasciare questa sezione, dovete raccogliere molti punti che si trovano dove prima c'erano le scimmie. Dovete usare il vostro super cerchio, per accelerare abbastanza da risalire le discese con i punti. Quando sarete pronti per partire, fate un lunga corsa e saltate per salire nell'entrata appena aperta. Ora vi trovate nel cuore di Dexter, dove l'ultima scimmia è protetta da una gabbia. Continuate a picchiare la gabbia con il vostro bastone, finché non salirà sopra di voi. Correte rapidamente verso le sporgenze della stanza ed estraete la fionda. Alcuni organi simili a serpenti scenderanno per cercare di fermare la vostra avanzata. Continuate a sparare a questi organi, finché la scimmia in gabbia non tornerà al centro della stanza. Tornate a colpire la gabbia con il bastone finché non esploderà, facendo cadere fuori la scimmia e dandovi la possibilità di poterla catturare. Nella parte opposta all'entrata di questa stanza ci sono una scatola per biscotti e una vita extra

ICE AGE

Livello 10 – Oceano Gelato

In questo livello dovete catturare cinque scimmie e raccogliere una moneta di Spectre. Incominciate andando verso nord, lungo il sentiero ghiacciato. Non cadete dentro l'acqua, dato che è ghiacciata e potrebbe indebolire drammaticamente il vostro stato di salute. Correte e saltate attraverso il primo cancello sul sentiero, eliminando il pupazzo di neve che vi attacca.
Dirigetevi dalla parte in cui riuscite a vedere degli igloo in lontananza, dove troverete la prima scimmia da mettere nella rete. Girate intorno e fatevi strada verso il palo con in cima i punti e la moneta di Spectre. Saltate giù alla base del palo e guardate dietro di esso, per trovare la seconda scimmia intrappolata dietro un blocco di ghiaccio. Frantumate il ghiaccio con il vostro bastone e catturate la scimmia con la rete, poi arrampicatevi sul palo fino in

cima. Saltate per raggiungere i punti extra e fate oscillare il vostro bastone per raggiungere la moneta. Guardate davanti e vedrete un mammut che sta trasportando un'altra scimmia, Continuate a sparare alla gabbia che imprigiona la scimmia che infine si romperà facendola volare contro il ghiaccio. Saltate

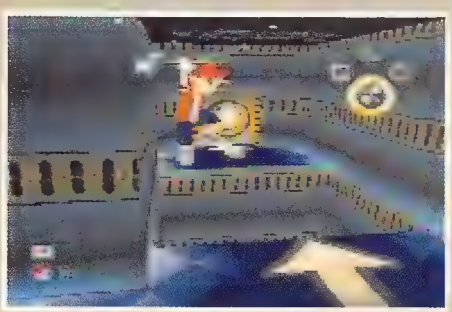
rapidamente giù dal palo e precipitatevi a catturare agevolmente la scimmia. Continuate a proseguire finche non raggiungerete il bordo della piattaforma, correte e saltate attraverso il cancello e andate sotto l'arco ghiacciato che avete davanti. Dopo avere corso oltre l'arco, dovrete combattere contro il vento forte, finché non raggiungerete il barattolo dei biscotti. Aumentate il vostro stato di salute finché sarà necessario, proseguite verso la ruota di fianco alla costruzione rotante. Continuate a girare la ruota utilizzando il vostro bastone, finché la costruzione rotante non si sarà abbassata completamente. Saltatele sopra rapidamente ed evitate le lame, quando la costruzione si gira.

Correte a destra e saltate sulla piattaforma dove si trova la quarta scimmia. Una volata catturatala, colpite la console di controllo su questa piattaforma, per rompere le lame e fermare la rotazione della struttura. Saltate indietro sulla costruzione e uscite da essa saltando sulle altre piattaforme. Nascosta in alto a destra, si trova l'ultima delle cinque scimmie, strisciate in alto verso di lei senza farvi vedere oppure salterà giù lungo la rampa che vi riporta indietro all'inizio del livello. Se dovesse farcela a scendere per il pendio, seguitela e datele la caccia presso le piattaforme ghiacciate più basse, per completare il livello.

Livello 11 – Grotta dei ghiaccioli

Per ultimo otterrete lo Sky Flyer, articolo di cui avevate bisogno nei precedenti livelli, dove le scimmie erano irraggiungibili. Il primo utilizzo lo farete nella stanza dell'addestramento, che deve essere completata prima di potere accedere al livello stesso. Dopo avere terminato con la stanza dell'allenamento ed essere

diventati esperti nell'utilizzo dello Sky Flyer, entrerete nel livello in cui dovrete catturare sei scimmie.
Inoltre ci sono tre monete di Spectre all'interno dello stesso – non dimenticate di assegnare un pulsante all'utilizzo dello Sky Flyer. Anziché dovere stare a ri-programmare ogni volta il settaggio corrente, potete semplicemente avere rapido accesso colpendo il pulsante selezionato per usare i vari tipi di gadget. All'inizio del livello liberate il sentiero dalle creature



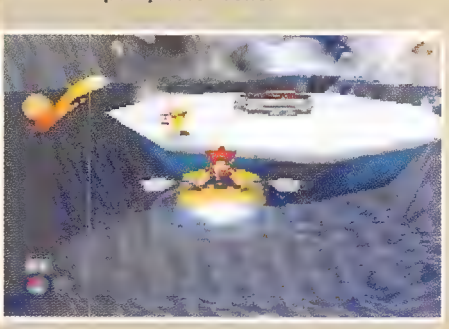
volanti utilizzando la vostra fionda, poi usate il vostro flyer per liberare il cancello in mezzo alle sporgenze ghiacciate.
Se non riuscite a farlo, Uscite rapidamente dalla sezione inferiore, dato che ci sono diversi serpenti (di quelli che saltano fuori dal terreno – li avete già incontrati) sparpagliati nella zona.

Procedete nell'avventura e fate attenzione a un'altra creatura volante, prima di correre sullo stretto sentiero ghiacciato. Giunti alla fine del sentiero, cominciate a strisciare, dato che due delle scimmie (Lara e Speedy) sono situate

nella grotta davanti. Dopo avere catturato le due fuggitive, utilizzate il vostro flyer per volare mentre siete all'interno della grotta, per cercare dei punti extra e una delle monete. Tornate indietro lungo lo stretto sentiero ghiacciato e sorvolate la piattaforma in alto, poi andate verso il soffitto della grotta. Dovrete attraversare un altro cancello, prima di atterrare in una nuova grotta. All'interno ci saranno altre nuove creature volanti a cui sparare, così come troverete alcuni punti extra nascosti sulla destra, al piano terra. Quando la strada

sarà libera, saltate su per gli scalini e dirigetevi lungo il passaggio. Estraete la vostra fionda e attendete che il serpente esca proprio in mezzo al sentiero. Sparategli a una distanza tale per cui i suoi colpi non vi possano raggiungere. Strisciate attraverso il passaggio per sorprendere la terza scimmia. Una volta catturatala, portatevi a destra per trovare un'altra creatura volante da annientare, seguita da una piscina piena d'acqua. All'interno di essa ci saranno altri punti extra e più avanti un'altra moneta di Spectre da aggiungere alla vostra collezione. Quando sarete pronti per avventuravi, risalite il pendio e noterete, tornati in cima al sentiero, un blocco sopra di voi che spara lance ghiacciate. Libratevi in volo sul margine di questo blocco e calcolate bene il vostro prossimo salto per eliminare le punte.
Ora avrete una bella gatta da pelare, dovendo schivare la palla di neve gigante che rotola giù dal pendio di fronte a voi. Il metodo più sempli-

ce per oltrepassare quest'area è di andare a zigzag tra le sporgenze su entrambi i lati del pendio. In cima, seguite il sentiero finché non raggiungerete una larga area all'aperto.
Se volate sopra la sporgenza che vi sovrasta, troverete la quarta scimmia che si farà prendere senza troppi problemi.
Saltate di nuovo giù e utilizzate la vostra fionda per sconfiggere i serpenti alla fine dell'apertura.
Per andare avanti, dovete equipaggiarvi passando sopra i gradini in movimento a sinistra, che vi faranno giungere alla scimmia numero cinque.
Dopo averla acchiappata, seguite il sentiero luminoso a nord per comparire presso alcune sporgenze ghiacciate, sotto cui si trova un gommone. Saltate nel gommone per eliminare la medusa elettrificata e dirigetevi verso l'isola centrale.
Qui si trova la quinta scimmia, che entrerà nel suo UFO non appena salterete fuori dal gommone per sbarcare sull'isola. Adesso non preoccupatevi di lei, dato che sott'acqua, in profondità, si trova la vostra terza e ultima moneta.
Dovete immergervi rapidamente senza nuotare verso la medusa. Tornate verso l'isola e abbattete l'UFO per catturare l'ultima scimmia necessaria per questo livello.

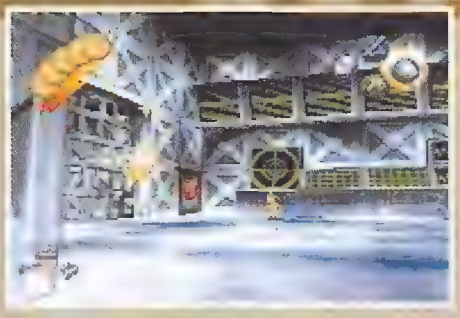


Livello 12 – Ultima Era Glaciale e Attacco di Buzz Parte 2

In questo livello dovete catturare sei scimmie e due monete di Spectre. Dall'inizio saltate giù dalla piattaforma superiore e fate attenzione al pupazzo di neve. Evitare i getti di vapore che escono dalla neve, dirigetevi a ovest per catturare la vostra prima scimmia (Bert) che è seduta sul ghiaccio. Usate il barattolo dei biscotti che si trova in alto al muro di sinistra, se necessario. Saltate in acqua e nuotate verso la cascata. Sotto di essa c'è un'entrata in cui

dovrete passare immergendovi, per riemergere in una grotta. Quando saltate sulla terra asciutta, estraete immediatamente la vostra rete dato che la scimmia nella grotta vi starà alle calcagna, attaccandovi con missili a ricerca. Tornate al punto di partenza, ma questa volta avventuratevi nella direzione opposta

per trovare una grotta dentro la facciata rocciosa. Dentro la grotta ci sono tre passaggi, quello a ovest è ostruito da un blocco di ghiaccio, quello a nord è sbarrato da un cancello chiuso e quello a est è accessibile. Entrate cautamente nel passaggio a est, dove troverete un orso polare addormentato. Camminate verso l'orso polare e colpitelo con il vostro bastone:



in questo modo lo farete scivolare attraverso il ghiaccio e se posizionato correttamente, lo farete andare contro le colonne di giaccio che bloccavano le entrate di questa zona. Giungendo nell'ingresso a nord, rispetto a quello da cui originariamente siete entrati, troverete un barattolo di biscotti e alcuni punti

extra. Una volta raccolti, lasciate questa stanza e cercate la successiva, che si trova a est, da dove avete incontrato l'orso polare. Entrando in questa zona, andrete incontro a un altro orso polare da usare come articolo da demolizione. Quando anche questo sarà finito contro le colonne di ghiaccio, liberando i passaggi, esplorate l'itinerario a nord, per trovare il terzo orso polare a guardia di una sola colonna. Ripetete la solita tattica per abbattere la colonna, poi entrate lentamente nella stanza per trovare la vostra terza scimmia (Darwin) e una delle monete di Spectre. Quando avrete catturato Darwin, guardate in cima al muro di sinistra per trovare un pulsante rosso, che una

volta premuro libererà il cancello aprendo un altro passaggio. Scendete giù per il passaggio strisciando, in modo da poter attaccare la quarta scimmia (Magpie) di sorpresa. Raccogliete anche la giacca dalla vita extra, che è nella stanza, e premete il pulsante rosso come prima, per aprire il cancello. Proseguite fino al raggiungimento del punto di ingresso della grotta e uscitene, per tornare indietro nell'area all'aperto vicino al punto di partenza. Saltate sopra la sporgenza nel punto in cui siete entrati per la prima volta nel livello e proseguite raggiungendo le parti alte utilizzando il vostro flyer. Proseguendo lungo le piattaforme, giungerete presso un ponte di ghiaccio, bloccato da punte oscillanti. Il ponte di ghiaccio si frantumerà in segmenti non appena ci camminerete sopra. Quindi il miglior modo per attraversarlo è quello di usare il vostro super cerchio, facendo attenzione ai vostri movimen-

ti per evitare le punte. Quando giungerete alla nuova grotta sarete attaccati da una scimmia, quindi estraete velocemente la rete. Adesso vi rimane da catturare ancora una scimmia. Continuate a seguire il nuovo passaggio, ma fate attenzione ai serpenti che sbucano dal terreno, utilizzate la fionda per colpirli da una

distanza di sicurezza. Dopo avere oltrepassato la cascata, eliminate la creatura volante e andate verso un altro serpente pronto a farvi un'imboscata. Raggiunta la fine del passaggio, guardate alla vostra sinistra per trovare una piattaforma con cui sorvolare. Librateci in volo verso la piattaforma successiva, dove l'ultima scimmia attende di essere catturata per completare il livello.
Adesso completate la gara dell'Attacco di Buzz, prima di avventurarvi nell'area successiva.
Il resto al prossimo mese.

DRIVER

Bene bene, Driver, ultima fatica della casa che ha dato i natali a Duke Nukem, è sugli scaffali da poco più di un mese e noi vi proponiamo, tempestivi come al solito, la soluzione. Tenete presente che i nomi delle missioni sono stati presi dalla versione NTSC del suddetto titolo, visto che al momento di andare in stampa, la versione PAL di Driver sembra ancora un lontano miraggio.

Partiamo subito dicendo che la parte destinata ai sottogiochi, denominata Driver's Dream (vi piace il titolo, eh?), vi indicherà gli obbiettivi necessari al fine di padroneggiare un gioco davvero interessante, mentre la sezione Undercover vi guiderà attraverso i meandri dell'omonima modalità... Questo mese correremo insieme per due delle quattro città messe a disposizione, quindi allacciate le cinture, mettete in moto e preparatevi a sudare freddo...

DRIVER'S DREAM

Pursuit

Non appena avrete il controllo della macchina affondate il piede nell'acceleratore e scordatevi di toglierlo per i prossimi secondi. Questo servirà a fornirvi una partenza frizzante, ottimo sostituto del pulsante burnout. Durante l'inseguimento cercate di stare il più vicino possibile alla macchina, in modo da poter controbattere in maniera decisa a ogni mossa, anche la più improvvisa e repentina. Potrebbe anche capitare che il veicolo che state inseguendo cominci a curvare verso una direzione e poi controsterzi in maniera decisa. Ovviamente più sarete vicini al bersaglio, meno probabilità ci saranno che il vostro obbiettivo fugga via. Colpite la macchina che state inseguendo non appena ve ne sarà data l'occasione, visto che per completare questa missione avrete solo 2.16 minuti. Una buona tattica per distruggere tanto in poco tempo consiste nell'affiancare la macchina della vittima preoccupandosi, successivamente, di fornirle una leggera spintarella laterale che la costringa alla collisione con gli oggetti ai bordi delle strade o con gli spartitraffico. Nel caso in cui non siate soddisfatti del trucchettino, potrete sempre aspettare che il tapino si appresti a impostare una curva per tamponarlo e fargli così perdere il controllo... non molto leale ma questo Driver non è certo un gioco che esalta la lealtà, non trovate?

Getaway

Molto simile alla modalità "inseguimento", solo che in questo caso, smessi i panni del gatto, vestirete quelli del topo. Nel caso in cui abbiate già giocato il pursuit mode avrete già capito quali sono le tattiche che funzionano bene e quali sono quelle che non portano da nessuna parte. Cercare di seminare il vostro inseguitore utilizzando la velocità pura e semplice, benché rappresenti la scelta forse più facile, vi porterà a incrociare, complice la lunghezza di tale tipo d'operazione, un maggior numero di macchine della polizia oltre che di posti d blocco. In teoria dovreste cercare di liberarvi del vostro inseguitore in un tratto di strada non controllato dai tutori della legge, continuando a curvare in ogni strada e costringendo il nemico a effettuare manovre difficili e impegnative. Cercate di sfruttare tutti gli elementi presenti sui lati della strada (alberi, lampioni...)passandogli molto vicino per rendere la vita del vostro avversario decisamente più complicata. Dovrete sempre tenere ben a mente che la macchina del vostro inseguitore non sarà in grado di girarsi velocemente come la vostra, specialmente se verrete seguiti a breve distanza, rendendo molto probabili collisioni con altre macchine.

Cross Town Checkpoint

All'inizio del Cross Town Checkpoint mode dovrete controllare la vostra mappa per stabilire quale sarà la direzione da seguire per raggiungere il primo check point. Dovrete toccarne parecchi ma questi verranno mostrati solamente uno alla volta, quindi l'unica soluzione è

cercare di raggiungere il punto nel minor tempo possibile, consultare la mappa e dirigersi verso il prossimo check. La posizione di tali punti varia a seconda della città selezionata ma sono generalmente facili da raggiungere senza interferenze da parte dei tutori della legge.

Trail Blazer

Per completare il Trail Blazer Mode dovrete seguire e "toccare" i triangoli rossi che vi por-

teranno attraverso le strade della città selezionata. Questo è uno dei sottogiochi più impegnativi e richiede un'ottima padronanza del veicolo oltre che molta pratica, visto che dovrete trovare il modo di passare per tutti i triangoli senza lasciarne indietro nessuno. Avrete solo venti secondi per collezionare tutti e cento i check point, quindi armatevi di pazienza e mettete in moto...

Survival (foto Driver-Survival)

In questo sottogioco il vostro unico obbiettivo sarà quello di sopravvivere agli spietati attacchi dei tutori della legge per il maggior numero di secondi possibile. Utilizzate le stesse tattiche descritte nel getaway mode per mettere

abbastanza strada tra voi e li inseguitori, ricordandovi di usare la mappa per pianificare con buon senso la "rotta" da seguire tenendo conto delle macchine della polizia.

Dirt Track

All'interno del dirt track mode potrete scegliere tra quattro tracciati che corrispondono ad altrettanti livelli di difficoltà.
L'unico consiglio che possiamo dare è quello di cominciare dal circuito più semplice per continuare poi con i più difficili, utilizzando la modalità pratica per imparare le traiettorie proprie di ogni tracciato.

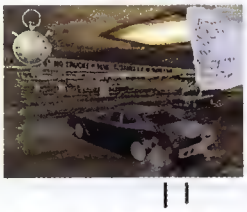
UNDERCOVER

Driving Test

Prima che possiate entrare a far parte della cosca malavitosa che ha sede in Miami, dovrete convincere il boss locale della vostra abilità di pilota completando una serie di manovre entro un dato limite di tempo.
Ogni volta che supererete un test, questo verrà cancellato dalla lista... inutile dire che il foglietto di carta dovrà essere ricoperto di linee rosse...

Burnout (foto Driver-Burnout)

Niente di più semplice, tenete premuto il tasto cerchio e, una volta comparsa la linea rossa, rilasciatelo e premete X.



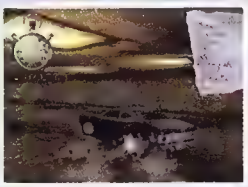
Brake Test

Dopo avere eseguito il Burnout continuate verso il muro situato dalla parte opposta rispetto alla zona di partenza e premete il tasto Quadrato (nel senso del pulsante, non cercate un tasto quadrato sul controller!!!) per superare con successo il Brake test.

Reversing 180

Una volta portato a termine il brake test e avere quindi fermato con successo la macchina, tenete premuto il tasto Quadrato per cominciare la manovra di retromarcia. Raggiungete il centro del garage e premete velocemente la croce direzionale spingendola verso destra o sinistra (per far girare la macchina) quindi, più o meno a metà manovra, indicate la direzione opposta rispetto a quella premuta, rilasciando il quadrato e premendo X per accelerare.

180



Dopo avere eseguito il reverse 180 vi dovreste essere quasi di fronte al muro da cui avete cominciato il test.
Premete sinistra e triangolo per tirare il freno a mano, seguiti dal pulsante cerchio prima che la macchina si fermi.

360

Una volta completato il 180 continuate tenendo premuto cerchio e sinistra. Andranno rilasciati solo quando verrà cancellata la voce inerente al 360.

Handbrake

Alla fine della manovra con cui avete compiuto il 360 dirigetevi verso il muro opposto e premete, dopo avere guadagnato abbastanza velocità, triangolo e sinistra (o destra, non ha importanza) per portare a termine l'handbrake test.

Slalom

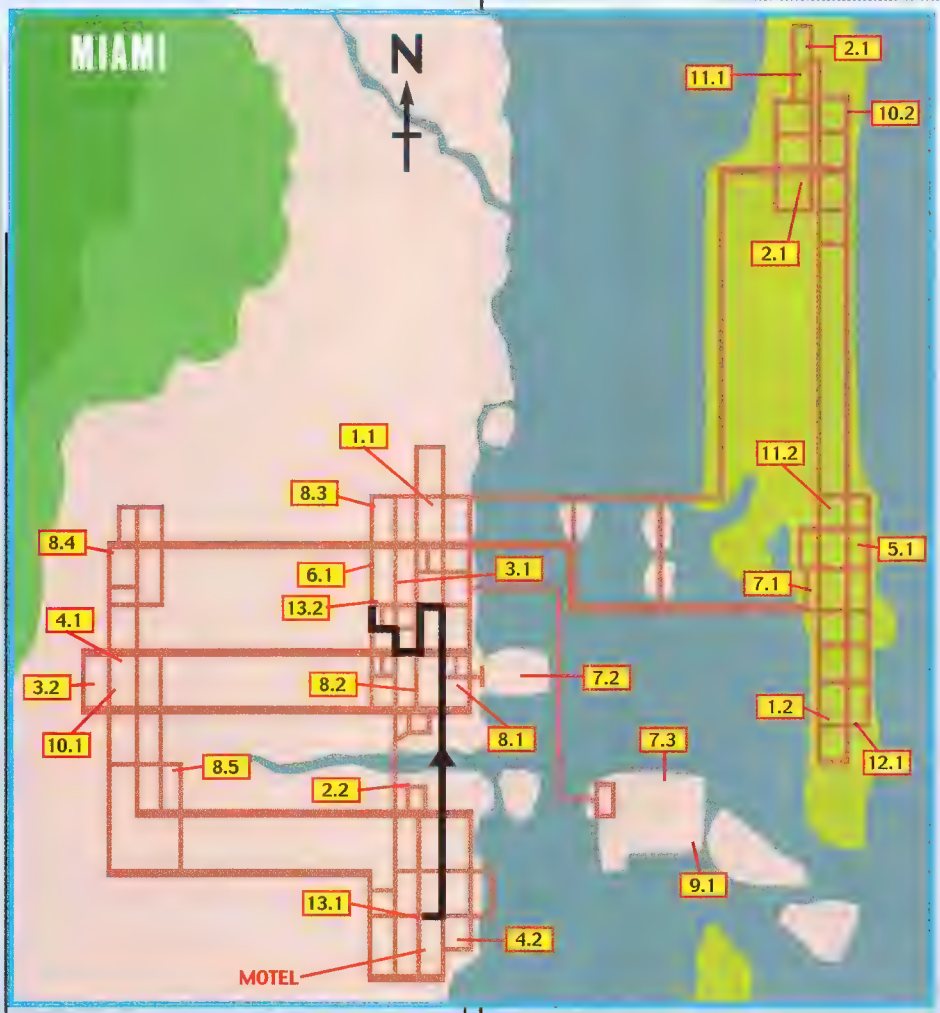
Portatevi in corrispondenza di una delle due serie di colonne e cominciate a zigzagare tra queste. Per completare lo slalom sarà necessario compiere un "viaggetto" di andata e ritorno tra le colonne (anda e rianda per gli amici) riportandosi, una volta raggiunta l'ultima colonna, verso quella da cui si è cominciata la manovra.

Lap

Completate un giro del parcheggio e vedrete una sgargiante scritta rossa sulla parola lap.

Speed

Durante il giro del parcheggio tenete premuto il tasto x, evitando, quando potete, le frenate. Dovreste così riuscire nella non difficile impresa del superamento dello speed test (premio frase contorta 1999)



MIAMI

The Bank Job

Dal Motel portatevi nella locazione 1.1, dove dovrete raccattare dei ladruncoli. Avrete a disposizione settantanove secondi per raggiungere il posto ma, nel caso in cui siate troppo veloci, vi sarà richiesto di passare più tardi. Non appena i malviventi saranno saliti dirigetevi verso il punto 1.2 per completare questa facile missione.

Hide the Evidence

Dal punto 2.1 dovrete raggiungere la locazione 2.2 evitando la polizia. Una volta giunti a destinazione assicuratevi di avere la "coda" libera.

Ticco's Ride

Dal motel avrete un minuto e quindici per raggiungere, andando in direzione Nord, la locazione 3.1, posto nel quale Ticco vi attende. Anche in questo caso, prima che Ticco monti in macchina, dovrete preoccuparvi di non essere seguiti dai malefici tutori della legge (chissà se riti-reranno Driver dal commercio, in fin dei conti sprona la gente ad andare contro la legge... che barzellette che si sentono in Italia...). Avrete un minuto e quindici secondi per raggiungere il vostro amichetto, mentre non avrete limiti per condurlo nel posto in cui vi chiederà di essere accompagnato (locazione 3.2)

The Clean Up

Anche in questo caso la partenza sarà fissata al Motel e avrete a disposizione centoventi secondi per raggiungere la locazione 4.1... senza polizia alle costole, grazie!

Per completare la missione sarà sufficiente portarsi, in un secondo momento, nel punto 4.2.

Tanner meets Rufus

Portatevi nel punto 5.1 entro due minuti e quindici secondi per incontrare Rufus e ottenere il vostro prossimo lavoro. Assicuratevi di essere soli al vostro arrivo...

Bust out Jean-Paul

Comincerete nella locazione 6.1 e dovreste poter vedere una macchina della polizia coraz-

zata sfrecciare verso nord. L'obbiettivo sarà quello di liberare Jean Paul seguendo la suddetta macchina per devastarla. Il tutto va portato a termine entro due minuti e cinque secondi. Il miglior approccio consiste nell'affiancare la macchina della polizia per spingerla verso gli spartitraffico presenti. Una volta che il prigioniero sarà salito all'interno del vostro veicolo dovrete portarlo al punto 5.2 entro e non oltre un minuto e cinquantacinque secondi.

Case for a Key

Portatevi nella locazione 7.1 in due minuti e raggiungete successivamente il check situato al punto 7.2 entro due minuti e venti secondi.

Payback

Dalla partenza andate verso nord per raggiungere il punto 8.1 ed entrate nella vetrina del ristorante. Inserite la retromarcia e portatevi in corrispondenza della locazione 8.2, entrando, anche in questo caso, nella vetrina del negozio. Ora raggiungete il terzo ristorante (8.3, l'avreste mai detto?) e, dopo avere spaccato l'ennesima vetrina, portatevi nei pressi del quarto negozio, situato nel punto 8.4.
Per terminare con successo la missione dovrete rompere anche la vetrina dell'ultimo ristorante, situato nella locazione 8.5.

A Shipment's coming in

Portatevi nei pressi del porto, situato al punto 9.1, entro due minuti e quarantacinque secondi, dove vi verrà consegnato il carico. Ora tornate velocemente al Motel, preoccupandovi di seminare tutta la polizia prima di arrivare in tale locazione.

Superfly Drive

Dal punto 10.1, dove comincia la missione, raggiungete la locazione 10.2 prima che la polizia abbia la possibilità di fermarvi. Provate a utilizzare la strada più diretta visto che avrete solamente due minuti e quarantacinque secondi per arrivare a destinazione... non c'è tempo da perdere. Una piccola nota riguardo alla barra dei danni... tenetela a livelli accettabili altrimenti la macchina potrebbe essere rifiutata... e non sarebbe una cosa carina, non trovate?

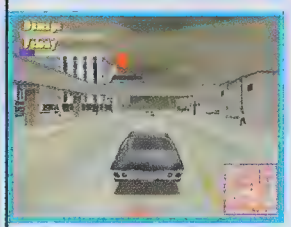
Bait for a Trap

Dal motel avrete due minuti e trentacinque secondi per raggiungere la locazione 11.1 e schiantarvi contro la macchina parcheggiata dall'altra parte della strada. Dovrete essere veloci, visto che il tempo a disposizione non è tantissimo. Utilizzate il lungo rettilineo che va verso il nord della città per garantirvi un approccio più sicuro. Una volta distrutta la macchina portatevi nella locazione 11.2 e parcheggiate... siete in un parcheggio, non ve ne siete accorti?

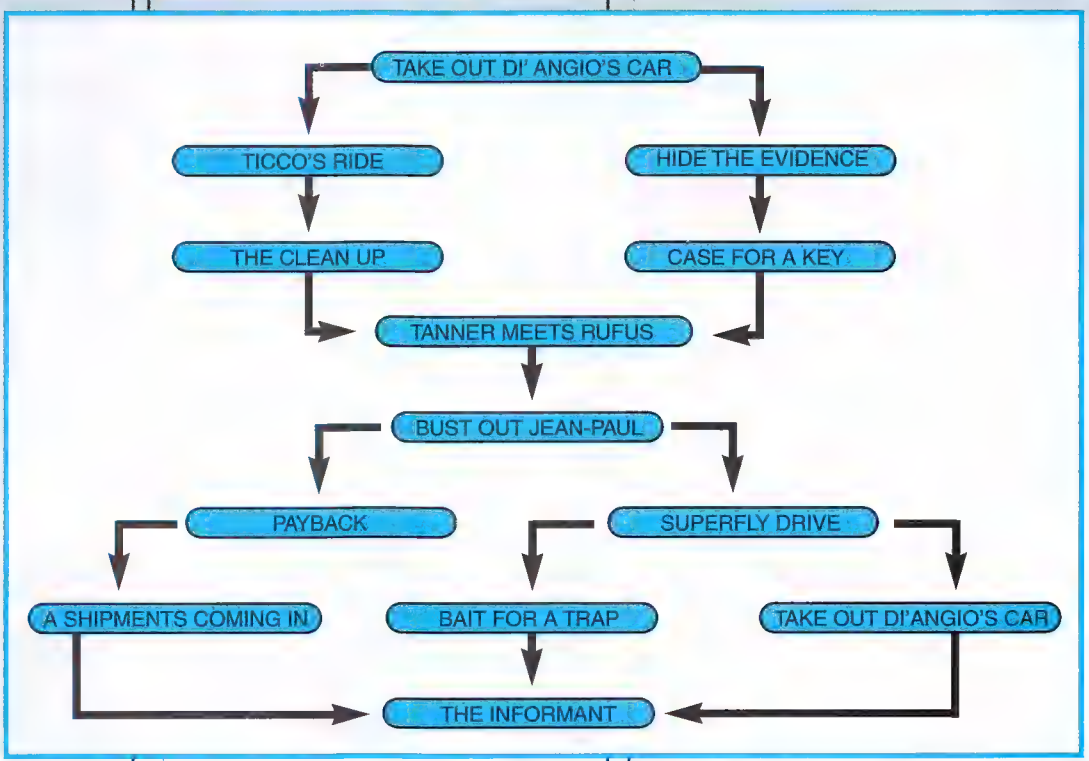
Take out Di'Angio's Car

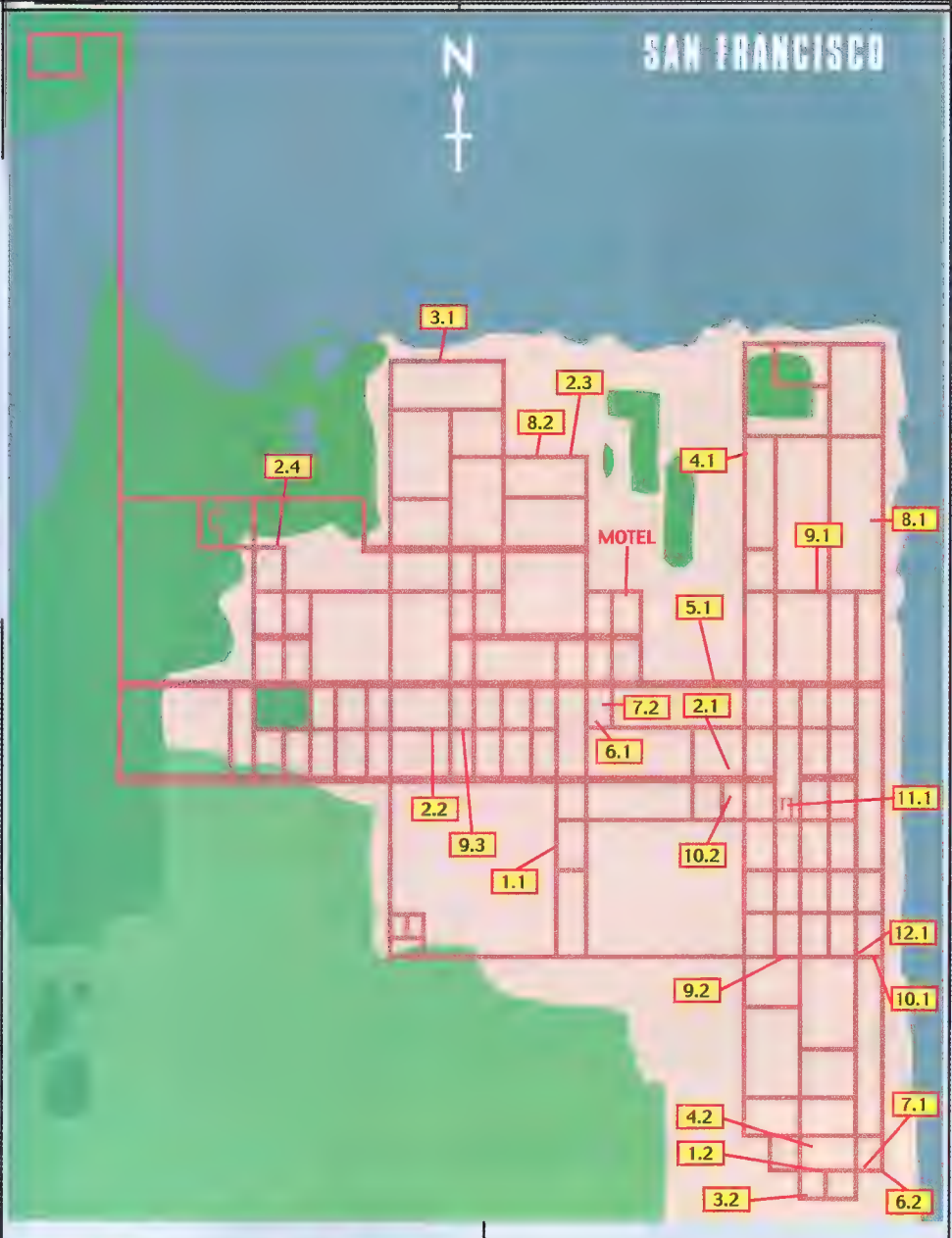
All'inizio della missione vedrete la macchina di Di Angio posizionata dall'altra parte della strada. Seguitelo e demolite, a suon di sportellate, il frutto dei suoi loschi traffici (la macchina, che avevate capito?). Avrete due minuti di tempo per completare la missione.

The Informant



Uscite velocemente dal Motel e dirigetevi verso nord verso la locazione 13.1, dove comincerete a seguire Jesse. Senza sprecare tempo preoccupatevi di seguire il tram, come mostrato sulla mappa, senza farlo allontanare troppo. Una volta raggiunto il capolinea, indicato dal numero 13.2, fermatevi sul check e preparate i bagagli... si va a San Francisco!





SAN FRANCISCO

The Casino Job

Dal Motel proseguite verso Sud attraversando la città in direzione del Casinò situato nella locazione 1.1.
Dovrete raggiungerlo entro settanta secondi e attendere che tutti siano saliti in macchina.
A questo punto portatevi al magazzino posto in corrispondenza del punto 1.2, assicurandovi di non avere nessuno sulle vostre tracce.

The Briefcase

Cominciando dal motel portatevi nella locazione 2.1 e, una volta "toccato" il check point, giratevi e proseguite verso ovest in direzione del Sonoma Liquors, situato nella locazione 2.2. Ora dovrete raggiungere il check situato nella locazione 2.3 entro tre minuti e trenta secondi dall'inizio della missione, preoccupandovi di raggiungere, successivamente, Mauflins (locazione 2.4, mi raccomando senza essere seguiti) per completare la missione.

Visit to the Mall

In questa missione avrete un minuto e quaranta secondi per raggiungere la locazione 3.1, raccattare i ladruncoli e portarli nel campo 3.2 senza essere seguiti. Guidate attentamente attraverso il buco nel muro per raggiungere il punto di fine missione.

Guns in the Trunk

Dal Motel avrete tre minuti e venti secondi per recarvi nel punto 4.1, dove la vostra auto sarà caricata di armi, preoccupandovi successivamente di tornare sui vostri passi. A questo punto seminate tutti e portatevi sulla banchina contrassegnata dal numero 4.2.

Scare Him

Cominciando dal punto 5.1, aspettate che il losco figuro sia entrato nella vostra auto

quindi cominciate a guidare come matti. L'obbiettivo della missione è infatti quello di spaventare il vostro ospite entro sessanta secondi...

Cosy to the Chopper

Missione molto corta e veloce nella quale dovrete "raccogliere" Cosy, situato nella

locazione 6.1, entro quaranta secondi per condurlo al punto 6.2 entro due minuti e ventidue secondi. Prestate particolare attenzione alla strada bagnata che vi costringerà a utilizzare i freni in più di un'occasione.

In the Pickup

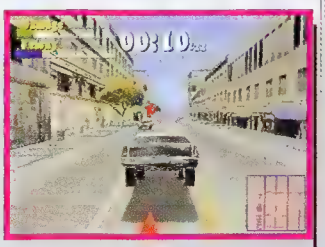
Uscite cautamente dal garage (locazione 7.1) e raggiungete il vicolo contrassegnato dal numero 7.2. La cassa contenuta nel retro del vostro veicolo esploderà se seriamente danneggiata, quindi, per poter vedere il sole del giorno dopo, dovrete guidare con moooolta calma. Sarà molto importante, ai fini della missione, arrivare alla locazione prefissata senza un nutrito seguito di poliziotti.

The Chinatown Pick Up

Uscite dal motel e portatevi in corrispondenza del punto 8.1 entro due minuti percorrendo la strada più diretta. Una volta raccolti tutti i vostri simpaticissimi ospiti, sarà il momento di dirigersi verso Creeb, situato nel punto 8.2, per concludere la missione. Anche in questo caso assicuratevi di non essere seguiti.

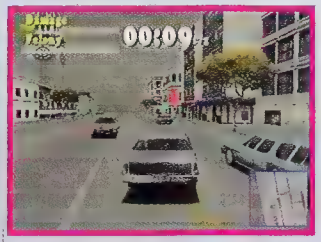
The Mercy Mission

Portatevi in corrispondenza, partendo dal Motel, della cabina telefonica (contrassegnata sulla mappa dal numero 9.1) entro un minuto e quindici secondi e riceverete il primo set di istruzioni. Ora recatevi alla seconda cabina, posta nel punto 9.2, per ricevere ulteriori ragguagli sulla vostra missione. Fatto ciò dirigetevi nella locazione 9.3, sede della terza e ultima cabina telefonica, entro un minuto e quaranta secondi.



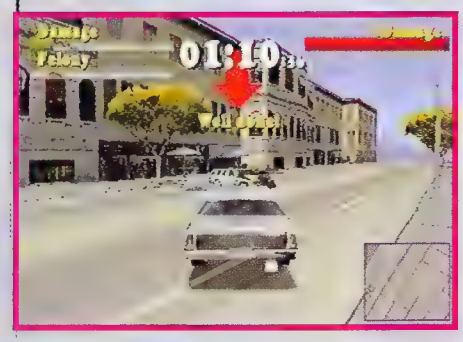
The Hyde Street Pick Up

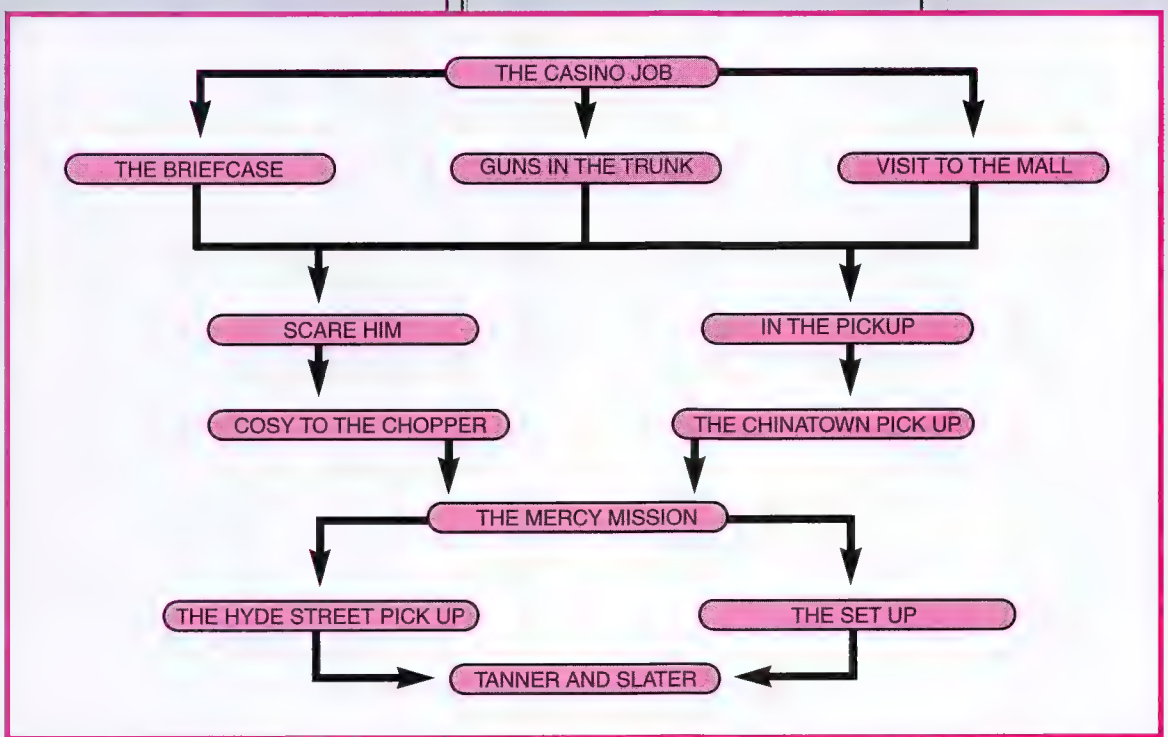
Altra missione facilina facilina dove dovrete raccogliere e lasciare giù. Portatevi nel punto 10.1, entro un minuto e quarantacinque secondi, dove incontrerete Ross. Fatelo salire e portatelo da Castaldi, situato nel punto 10.2 che altri non è se non un parcheggio sotterraneo. Prima di entrare assicuratevi di non essere seguiti.



The Set Up

Dal motel, sede legale della vostra impresa (bello il sinonimo di parcheggio abusivo, non trovate?), dirigetevi verso Sud verso il parcheggio, in corrispondenza della locazione 11.1 contrassegnata sulla mappa. Ricordatevi che dovrete arrivare lì entro novanta secondi dall'inizio della prova. Per entrare nel parcheggio utilizzate l'ingresso sulla sinistra, visto che rappresenta la via forse più diretta. Dopo avere scoperto che si tratta di una trappola uscite dal parcheggio, evitando le macchine della polizia, per riportarvi al motel... senza amichetti che vi seguono, mi raccomando!!!





Tanner and Slater

Nella missione finale di questa città dovrete continuamente colpire la macchina di Slaters sino alla sua completa distruzione. Cercate di stare sempre nella sua scia, colpendolo ogni volta che si appresta a effettuare una curva. Comincerete dal 12.1 e avrete la bellezza di sessanta secondi per salutare il tapino. Stategli quanto più vicino possibile per evitare di perdere le sue tracce e... il mese prossimo si vola nella prossima città!

WARZONE 2100

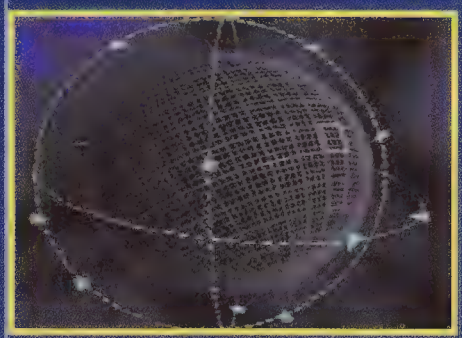
PARTE SECONDA

Benvenuto a questa sezione finale di Warzone 2100, dove cercheremo di guidarti attraverso le ultime missioni della Campagna Due e poi attraverso il compito più duro e difficile di tutto il gioco: la Campagna Tre. Solo le forze più dure riusciranno a sopravvivere alla distruzione totale della Nexus, quindi carica, pronto a mirare e buttati sulla strada come Comandante!

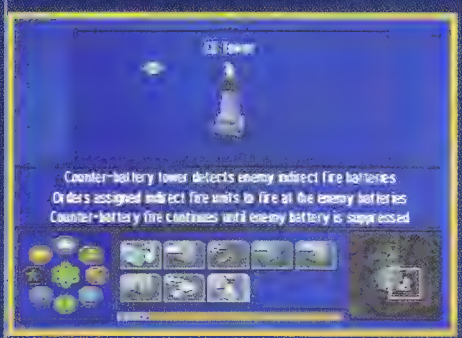
SECONDA CAMPAGNA
LE ROVINE DI NEW YORK (continua)

Missione Quattro

Questa è una missione particolarmente importante, dato che gli avversari cercheranno di mettere le mani sul sistema NASDA, cosa che se dovesse riuscire donerà loro delle armi nucleari. Mentre comincì a caricare il Trasporto con un gruppo misto di armi e unità di riparazione mobili, dedicati alla ricerca degli artefatti recuperati precedentemente. Alcuni elementi fondamentali da ricercare sono quelli che ti permetteranno di migliorare i tuoi Cyborg, o la ricerca e costruzione dell'Inferno Hardpoint, con mura in Supercemento e la creazione di Torri CB.. Assicurati di avere all'interno del Trasporto delle unità veloci, poiché il nemico avanzerà velocemente a nord. Devi riuscire a fermare la loro fuga e a distruggere il loro



comandante. Una volta atterrato, chiama immediatamente rinforzi, poi raduna il tuo gruppo e attacca le fortificazioni a nord. Non ti fermare a distruggerle tutte, continua ad



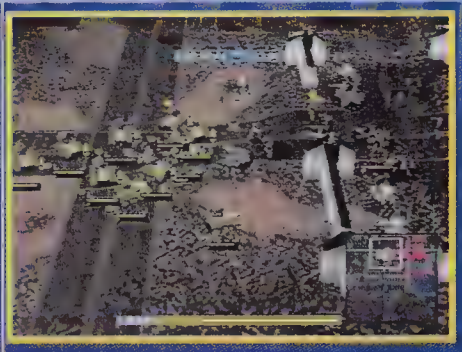
andare verso nord. Se sei stato sufficientemente veloce avvisterai una colonna di carri che si dirige a ovest verso una base pesantemente armata. Attacca il convoglio e chiama altri rinforzi per sistemare le fortificazioni del perimetro difensivo della base. Una volta che i carri comando abbandonano i propri artefatti torna alla LZ per completare la missione o se preferisci spazza via entrambe le basi. Cerca anche di utilizzare eventuale tempo extra per riparare le unità o effettuare ricerche sugli artefatti. Dovresti riuscire a costruire dei razzi termici, quindi cerca di migliorare le tue forze da poterle equipaggiare con queste armi.

Missione Cinque

Ti stai avvicinando a rubare gli artefatti che ti servono per la costruzione dei tuoi veicoli VTOL (Vertical Take-Off and Landing aircraft: veicoli a decollo e atterraggio verticale) e riuscire così a togliere al Collettivo la supremazia aerea. In questa missione dovrai recuperare sei artefatti e la chiave del successo è una serie di attacchi basati sulla mera forza bruta verso le basi dei

Collettivo: nel nord ovest della mappa. La prima base si trova a oriente del gruppo di grattacieli a nord della tua base, mandaci l'artiglieria

bile, specialmente relativamente alla tecnologia VTOL. Se il tempo lo permette, prima dello scontro finale (rastrellando le unità nemiche superstiti), metti i tuoi camion al lavoro per edificare una Fabbrica VTOL e i Pad di Atterraggio per VTOL: questi sono i luoghi dove i tuoi VTOL fanno rifornimento di munizioni, di carburante e dove vengono riparati.



pesante e bombardala, usando l'altopiano come piattaforma di tiro. Una volta distrutta la base riceverai una comunicazione del QG, relativamente a dei civili che sono stati presi in ostaggio dal Collettivo: devi trovarli e organizzare una spedizione di salvataggio per recuperare i civili. Manda le tue truppe ulteriormente a est, dove troverai i civili in fuga dal nemico.

alcuni edifici del Collettivo. Non andare contro la base principale a nord est fino a quando non avrai anche il secondo gruppo di supporto. Quando avrai consolidato la posizione sulla

Missione Sei

I retroscena relativi al recupero dei civili cominciano a essere svelati e scoprirai che il Collettivo cercava di catturare persone con conoscenze delle tecnologie dei reattori nucleari.

strada a nord, manda entrambi i gruppi lungo la strada verso est e lungo il pendio fino a quando non incontrerai le fortificazioni del Collettivo.

Concentra il fuoco di uno dei tuoi gruppi contro le fortificazioni, mentre l'altro si occuperà delle unità nemiche che lasciano la base. Una volta che la struttura si sarà indebolita attacca frontalmente tutti gli edifici e sarai ricompensato da tre artefatti da recuperare. Se il tempo lo permette ancora, vai a sud lungo la strada superiore e distruggi i campi di volo del Collettivo nei pressi delle sezioni d'acqua.

Semplicemente, cerca le unità nemiche e distruggile, poi clicca sui civili e li recupererai. Ora ripara le unità che ne hanno bisogno e assembla due gruppi da combattimento pesanti: mandali a nord est rispetto a dove hai recuperato i civili. Incontrerai il tuo obiettivo principale, con una pista per VTOL fortemente difesa. Distruggi prima le fortificazioni difensive e poi assalta il sito. Assicurati di recuperare tutti gli artefatti e di condurre su di essi le ricerche il prima possi-

Missione Sette

Il Collettivo ha ricevuto troppe perdite ed è stato costretto a ritirarsi, all'interno dell'installazione principale della NASDA. Il tuo compito è ora di catturare la base NASDA prima che il Collettivo ci si asserragli in modo troppo tenace.

Comincia con il far giungere un gruppo di artiglieria pesante tramite un trasporto così da attirare le forze del Collettivo fuori dalla NASDA. Ricordati di condurre ricerche sugli artefatti recuperati per migliorare il tuo arsenale. Una volta che le tue unità saranno atterrate si troveranno subito sotto attacco, il fuoco proviene da sud est. Elimina l'opposizione e spingiti a sud fino a distruggere le strutture del Collettivo che difendono l'accesso alla NASDA.

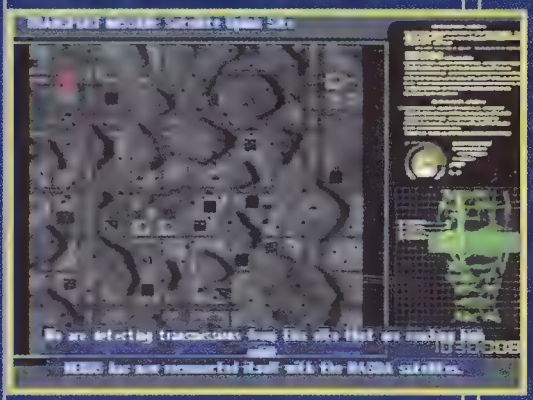
Il compito ora è di infiltrare la base del Collettivo, da nord est, attraverso il trasporto e arrestare la corsa alla messa a punto di un reattore atomico. Comincia col mandare dell'artiglieria pesante all'interno del trasporto, e una volta atterrata chiama subito altri rinforzi con elevata potenza di fuoco. L'ostacolo più difficile è costituito dal tempo, o meglio, dalla sua mancanza.

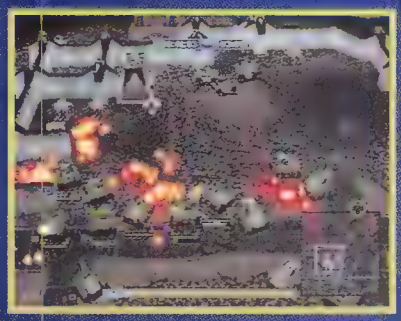
Non appena il tuo gruppo atterra mandalo a nord per eliminare l'opposizione nei pressi di

L'edificio principale d proteggere è il grande disco satellitare , situato nel centro della zona meridionale. Raggruppa tutte le tue unità con la maggiore potenza di fuoco e distruggi le difese del Collettivo, in particolare le strutture per VTOL nella base più a est. Quando avrai difeso il collegamento satellitare e distrutto tutti gruppi del Collettivo, la missione sarà terminata. Prima di tornare alla LZ assicurati di aver recuperato i tre artefatti nei pressi del collegamento satellitare.

Missione Otto

Anche se l'ultima missione è stata un successo, sono giunte delle informazioni che dimostrano come il collegamento satellitare (Up-link) che stavi difendendo è stato purtroppo infettato da un virus del Collettivo. Quindi devi rimontare sul Trasporto e assicurare una nuova testa di ponte al tuo arrivo. Assicurati di avere un paio di camion ben corazzati per costruire delle fortificazioni e di avere delle altre armi da posizionare a difesa della tua LZ. Ti avvisiamo che potrebbe essere bene mettere in costruzione degli altri VTOL, ma ricordati che devi avere una Fabbrica VTOL e un modulo di fabbrica al di sopra della tua Fabbrica VTOL. Cerca di avere un paio di piattaforme d'atterraggio subito nei pressi e di attribuire ordini ai tuoi VTOL o attaccheranno una sola volta. Una volta che avrai reso sicura la tua LZ, sparpaglia le tue unità verso nord e comincia a eliminare le unità del Collettivo di pattuglia che incontrerai. Tieni alta la tua guardia verso ovest e verso gli avamposti a est della LZ, nel caso in cui arrivi il nemico, mentre ti dedichi ad assaltare la base settentrionale con le tue unità d'artiglieria dalla maggiore potenza di fuoco. Prima di tutto dovrai abbattere i grattacieli che incontrerai sul tuo percorso. Una volta che avrai distrutto la base settentrionale, vai verso la base a est e ripeti la stessa tattica. Quando anche questa base sarà stata annientata riceverai l'ordine di rientrare alla LZ. Se hai ancora tempo a sufficienza puoi avventurarti verso nord est e catturare altre due basi minori e alcune fortificazioni a sud est.





Missione Nove

L'azione si fa rovente poiché sono stati individuati alcuni silos missilistici del Collettivo e si teme possano avere delle armi nucleari. Raduna alcuni gruppi di unità con una certa potenza offensiva e preparati a trasportarle. Assicurati di aver compiuto la ricerca sugli artefatti recuperati e appronta un'unità di Tank Killer. Quando arriverai alla LZ chiama subito i rinforzi e resisti fino a quando non avrai un paio di gruppi d'artiglieria dall'elevata potenza di fuoco. Quando sarai pronto per attaccare abbatti i vicini grattacieli a est così da ottenere una visuale migliore. Continua a est e distruggi la piccola base che incontrerai. Prima di andare ancora oltre, ripara le unità eventualmente danneggiate è anche una buona idea mandare un paio di camion a costruire delle fortificazioni nei pressi della LZ, così come un Centro Riparazione. Ora continua ad andare a est e distruggi il campo VTOL nemico, manda

due gruppi : uno si occuperà delle fortificazioni e l'altro rintraccerà e distruggerà il nemico. Una volta distrutta la seconda base, vai ancora a est della mappa e poi a nord lungo l'altopiano superiore. Incontrerai della scarsa resistenza nella valle alla sinistra, quindi distruggi il grattacielo di fronte a te e colpisci i nemici da dietro il muro nemico. Una volta eliminati distruggi il muro fino a quando non raggiungerai un'altra sezione di fortificazioni e lavorale velocemente o ti intrappoleranno e ti renderanno una facile preda per i VTOL nemici. Una volta che avrai distrutto le fortificazioni nemiche puoi recuperare il primo artefatto.

Ora raggruppa le tue unità e conduci le riparazioni più vitali in vista del prossimo assalto. La seconda fase ti porterà leggermente a nord dell'attuale posizione. Dietro i grattacieli si annida un centro VTOL pesantemente difeso. Dividi le forze in due gruppi: uno si occuperà delle fortificazioni e l'altro delle Piattaforme d'Atterraggio. Riarmati e riappronta le forze per la battaglia contro la base ora posizionata a ovest. Questa è la base più estesa ed è meglio attaccarla dal perimetro sud per evitare il tiro delle fortificazioni. Avvicinati al muro e manda alcune unità davvero cattive a sud per far fuori le fortificazioni, mentre le altre attaccheranno da nord verso sud. Continua l'assalto ma attento ai mortali carri del Collettivo nell'angolo sinistro più lontano della base. Una volta terminata la battaglia torna alla LZ per completare la missione ma attento a eventuali superstiti del Collettivo che dovessero prepararti un'imboscata. Come per altre missioni precedenti, se hai ancora tempo perlustra la mappa e fa saltare tutto, grattacieli innocenti compresi. Saprai d'aver distrutto tutto perché la missione terminerà automaticamente senza aver bisogno di tornare alla LZ.

Missione Dieci

L'ultima missione di questa campagna manifesterà le peggiori paure di un attacco nucleare, quindi dovrai assicurare una zona franca intorno alla tua LZ così da poter evacuare l'area con successo. Carica il trasporto con unità corazzate e camion e comincia a costruire una minibase immediatamente Posiziona le tue unità dalla potenza di fuoco maggiore intorno al perimetro della LZ per poter respingere gli attacchi del Collettivo. Continua a chiamare rinforzi fino a quando non riuscirai a difendere una zona

maggiore di terreno. Assicurati anche di avere nei pressi alcune torrette AA, posizionate intorno alla LZ in modo da riuscire a neutralizzare gli attacchi VTOL del Collettivo contro la tua base appena fondata. Una volta che tute le difese saranno approntate e pronte a fare fuoco, comincia a mandare le tue unità lungo il bordo delle acque e poi a est, attraversandole. Una volta giunto sull'altra sponda ignora la base a nord e dirigiti a ovest seguendo l'acqua. Giungerai a una base difesa da trappole anticarro, distruggile rapidamente e manda un gruppo d'attacco all'interno della base e un altro all'estremità occidentale e distruggi il nugolo di mortali bunker. Una volta distrutti i bunker, riunisci i gruppi e dedicati alla grande battaglia per la cattura della base. Assegna ai alcuni tuoi VTOL il bombardamento della base. Se tutto va secondo i piani, torna indietro per riparazioni, perché riceverai alcuni danni seri, ma non ti dimenticare di recuperare l'artefatto. Una volta pronto per radunare tutti gruppi manda tutto quello che puoi a distruggere la base a nord, l'ideale sarebbero unità con razzi a lunga gittata. Quando ti sarai occupato di questa base raccogli l'artefatto ed effettua immediatamente la ricerca su di esso per migliorare le tue forze. Ritirati e persegui nuove tecnologie come ad esempio lo scafo Tiger e la corazza termica. Fabbrica un paio di gruppi i Tiger con armi "ground shaker". Anche se dovrai sacrificare alcune delle unità più deboli, ne varrà la pena, dato che queste unità faranno letteralmente tremare le forze del Collettivo. Per completare la missione controlla le strade costiere e distruggi eventuali strani gruppi di fortificazioni del Collettivo nei pressi dei crepacci.

Missione Undici

Mentre combattevi con il Collettivo, il Nexus ha colpito la tua Base Alpha con un singolo sanguinosissimo colpo, usando un'arma nucleare. Devi ora far evacuare le tue forze tenendo nel frattempo a bada il Collettivo. Manda le tue unità più pesanti e potenti a bordo del trasporto, così da poter dare un'adeguata difesa alla

LZ e poi cerca di sgomberare quante più unità possibile. Mentre il trasporto è in volo salvaguarda le unità che sono rimaste indietro costruendo torrette AA per respingere gli attacchi di VTOL del Collettivo.
Tieni anche pronta una squadra di VTOL: prenderanno il volo per intercettare VTOL nemici non appena li individueranno. Allo scadere dei trenta minuti goditi i fuochi artificiali che segneranno la fine della missione e della campagna.

CAMPAGNA TRE
LE MONTAGNE ROCCIOSE

Missione Uno

Orga si ricomincia: questa volta contro il Nexus. Una volta atterrato stabilisci subito delle difese

all'entrata est e nord. Costruisci da zero la tua base, partendo dal Centro Comando, che una volta in gioco renderà pssibile ricevere rinforzi. Non passare troppo tempo a preparare le difese, perché il Nexus manderà degli attacchi davvero massicci. Vorrai essere quanto più possibile mobile e agile, quindi manda le tue unità a disorganizzare le

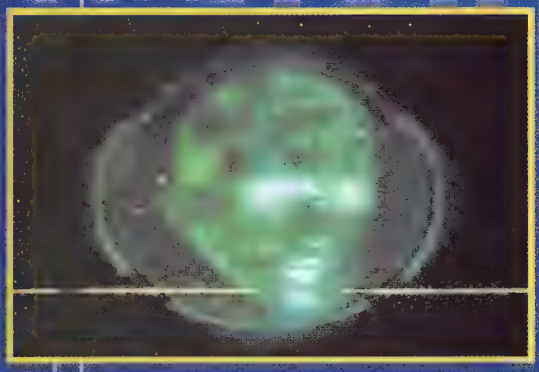
forze del Nexus. Comincia con il seguire la linea della costa a nord e poi ovest. Quando raggiungerai un altopiano incontrerai la prima basse Nexus. Colpisci duro con le tue unità corazzate, eliminando prima le fortificazioni. Quando avrai raggiunto l'estremità ovest della base potrai raccogliere il primo dei due artefatti della mappa. Usalo subito e dedicati all'ingegneria

avanzata per migliorare le tue difese. La prossima fase di questo scontro ti porterà all'angolo in alto a destra della mappa dove un'altra base Nexus ti aspetta. Viaggia verso est fino a un canyon verde che porta verso l'acqua. Seguilo

e incontrerai alcuni hovercraft Nexus. Assalta la pendenza su ci sono e distruggi la piccola base per recuperare il secondo artefatto. Conducine subito una ricerca e migliora le tue capacità. Se l'opposizione Nexus è coriacea usa gli Helstorm o i Pepperpot: sparano molto veloce e lontano se coordinati da torri con sensori. Cattura i pozzi di petrolio e costruisci altri generatori se necessario. Quando avrai respinto il Nexus e se avrai ancora tempo, ricicla le tue unità più deboli e fortifica la tua base.

Missione Due

Il Nexus sta per condurre un altro contrattacco usando armi nucleari. Le informazioni ricevute mostrano che le altre basi stanno lottando per tenere a bada il Nexus. Devi caricare il tuo Trasporto con unità dall'e-

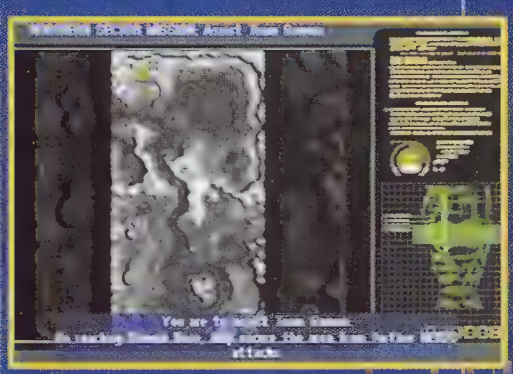


verso nord fino a quando non incontrerai la base alleata nella parte alta della mappa. Mantieni la posizione all'entrata della base e chiama qui tutte le tue unità di artiglieria pesante. Una volta fatto questo, dirigiti a ovest e poi a sud per trovare le truppe Nexus nascoste nelle montagne sottostanti. Procedi con cautela perché stai per entrare in una base Nexus molto protetta. Piazza un paio di unità sensori mobili all'interno del canyon così da poter ampliare la tua gittata e poi usa alcuni VTOL per aiutarti nella distruzione della base Nexus. Una volta distrutta scoprirai che il Nexus ha esercitato un qualche tipo di arma a controllo mentale e ora riesce a controllare completamente i tuoi alleati della base a nord. Recupera tutte le tue unità del settore e assicurati che siano molto ben riparate in vista della prossima grande battaglia. Assalta la base a nord e recuperane l'artefatto, così da metterlo immediatamente a buon uso. Anche se costosi da produrre crea un gruppo di unità "Retaliation" per esplorare il resto del terreno, perché altrimenti, utilizzare unità più lente porterà via troppo tempo e ti troverai a faticare per riuscire a completare la missione. Se non vuoi usare subito queste unità in esplorazione, sappi che ti verranno molto comode in futuro per condurre degli assalti veloci, e quindi progetta delle unità hovercraft con una elevata potenza di fuoco. Il principale gruppo di unità Nexus rimanenti si nascondono tra i rilievi del centro della mappa. Una volta che avrai distrutto tutti i nemici la missione terminerà automaticamente.

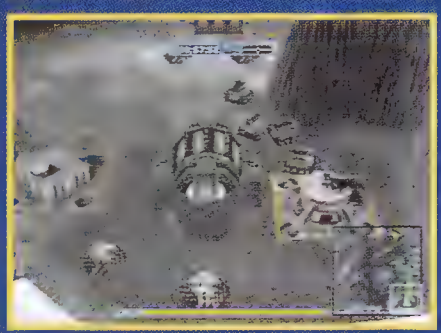
levata potenza di fuoco e poi assicurarti la LZ. Non sprecare tempo a costruire fortificazioni o postazioni missilistiche, solo manda il primo gruppo ad attaccare la base Nexus a ovest della LZ. Mentre attacchi, chiama rinforzi e non appena questi arrivano richiama il primo gruppo, poiché avrà ricevuto sicuramente dei danni gravi. Se non hai unità mobili di riparazione, tieni indietro il primo gruppo e attacca con il secondo. Concentra l'attacco sul grande disco satellitare, perché è sotto di questo che si trova il sito di lancio. Anche se puo distruggere tutto ciò che è in vista e quindi prevenire l'attacco nucleare, il prossimo messaggio in arrivo t avviserà che la testata atomica sta per esplodere. Recupera immediatamente entrambi i gruppi e vai a nord, eliminando tutte le unità Nexus che dovessero bloccarti la strada. UNa volta che avrai raggiunto la parte alta della mappa, vai a est dove le valli ti proteggeranno dall'esplosione atomica. Quando avrai raggiunto questo punto la missione sarà completa.

Missione Tre

Nella parte nord del tuo settore si scatenerà l'inferno. I tuoi compagni sono sotto seria minaccia di essere spazzati via dai Cyborg Nexus. Prendi un gruppo di unità pesantemente corazzate e vai a nord attraverso il canyon principale. Comincerai a subire attacchi da parte dei Cyborg, quindi continua ad andare



Missione Quattro

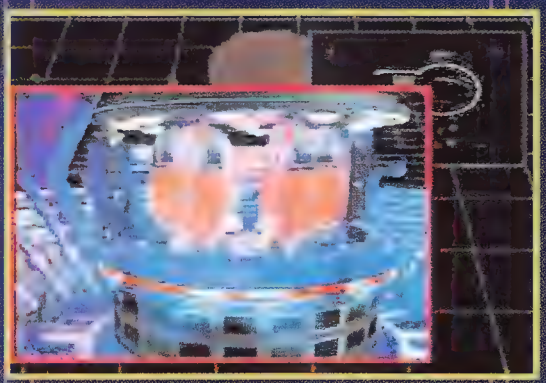


Il Nexus sta riprovando il suo vecchio trucco di far cadere i tuoi alleati in un'imboscata. Non è chiaro se il segnale ricevuto è effettivamente una chiamata d'allarme della base Alfa o una trappola Nexus. Non lo saprai fino a quando non farai atterrare un trasporto carico di unità corazzate per investigare la zona. Prima di assegnare le unità al trasporto, fai un

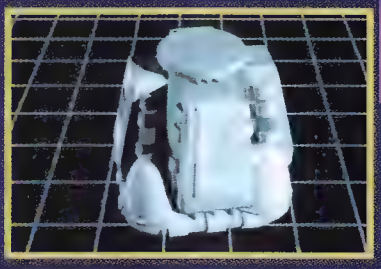
censimento dei tuoi gruppi da combattimento, perché molti di essi sono ancora schierarti in altre aree e quindi non potranno essere utilizzati. Nel caso in cui ce ne sia bisogno, crea altre

il briefing all'inizio di questa campagna. In breve, il Nexus sta cercando di infiltrarsi all'interno della tua base e cercherà di far combattere le tue unità tra di loro. Esiste ovviamente un piano per ovviare a questa tragedia e per evitare che le tue forze si distruggano da sole. La precedente missione di recupero delle unità Alfa ha fruttato delle nuove tecnologie su cui dovrai effettuare delle ricerche. Queste nuove tecnologie, note come Circuiti di Resistenza Nexus, devono essere acquisite da te il prima possibile, prima che le tue unità e le tue strutture ti si rivoltino contro. Se perdi il Centro Ricerca farai bene a mandare un gruppo delle tue unità, comprendente un paio di camion lontano dalla tua base. Usa questo gruppo per mettere in piedi un nuovo Centro Ricerca lontano dalla zona di invasione del Nexus. Una volta fatto, ricerca rapidamente i circuiti retaliation così da poter recuperare il maggior numero possibile di tue unità.

Ricordati che esistono tre livelli di tecnologia da dover ricercare , quindi continua ad attivare la ricerca fino a che tutto non sarà completato. Una volta che sarai riuscito a recuperare la tua base, dividi le tue unità in gruppi e dirigiti a ovest, così da respingere le truppe Nexus. Assicurati anche di riparare tutti i danni subiti dalla tua base e di sostituire tutti gli edifici distrutti. La missione terminerà una volta che avrai esplorato tutto e eliminato tutte le unità Nexus.



unità così che il trasporto possa farle affluire rapidamente. Manda nel trasporto unità veloci e comincia a esplorare la zona a est in cerca di segni di vita. Elimina i pochi Cyborg Nexus che vagano per la zona ma concentrati verso sud alla ricerca delle unità Alfa. Una volta individuate istruisci il camion all'interno della base affinché costruisca delle torrette AA per respingere eventuali attacchi di VTOL nemici. Ora fai demolire al camion le trappole anticarro così che il tuo gruppo possa lasciare la zona. Scorta tutte le unità fino alla LZ respingendo gli attacchi dei Cyborg. Una volta che anche l'ultima unità sarà arrivata alla LZ, la missione terminerà.

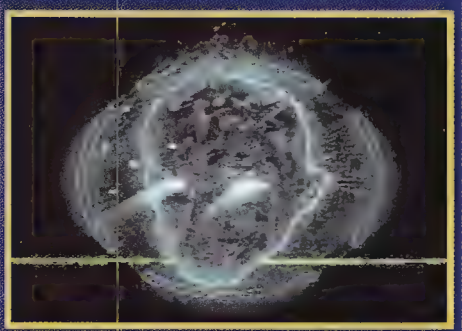


Missione Cinque

Tutta la storia e le informazioni relative al collegamento sinaptico ti vengono forniti durante

Missione Sei

Le unità Gamma sono riuscite a sopravvivere agli attacchi del Nexus e ora sono tornati in azione. Riunisciti a combina la vostra potenza di fuoco in una sola, decisamente più forte fonte di distruzione. La cosa più dura di questa missione è che il tempo non collabora con te. Le forze Nexus stanno al momento armando i propri satelliti laser per colpire te e i tuoi alleati. Raduna rapidamente un gruppo i unità disponibili e dirigiti a sud: devi raggiungere la base Gamma entro dieci minuti, evitando le unità Nexus. Una volta raggiunto il riparo, il cronometro aggiungerà del tempo extra per permetterti di assaltare le quattro basi Nexus della zona. Se avrai modo di studiare l'intera mappa ti renderai conto che la base principale è a est. Ora puoi attaccare le basi Nexus da entrambi i



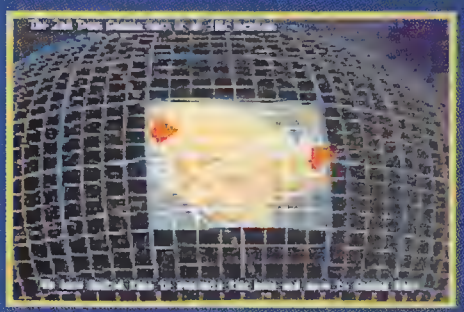
lati: organizza le tue unità in quattro gruppi e ricicla quelle troppo deboli. Prendi delle unità dalla base Gamma occidentale e mandale nel canyon leggermente a est. Incontreranno alcuni Cyborg Nexus che sotto un attacco sostenuto fuggiranno ulteriormente a est. Seguili e scopriral la prima base, in alto sull'altopiano. Attaccala più velocemente possibile e concentrati sulle fortificazioni e sulle piattaforme d'atterraggio VTOL. Vai all'estremità della base e raccogli l'artefatto, posiziona anche le tue unità sulle colline orientali della base, così da sfruttare la posizione elevata rispetto alle sottostanti unità Nexus

Fai una ricerca sull'artefatto così da produrre dei VTOL avanzati, costruiscine alcuni e usali in missioni di bombardamento sulle altre basi Nexus. La prossima base è a sud est della tua. Manda unità tue e Gamma ad attaccarla da entrambi i lati. Raccogli entrambi gli artefatti e conduci su loro immediatamente le ricerche, specialmente sui sistemi di difesa SAM. Per riuscire effettivamente ad avere un contingente letale, progetta e costruisci alcune unità usando le tecnologie recuperate, specialmente i missili Scourge e la corazza Retribution. Fatto ciò potrai sfruttare queste unità contro chiunque: lo faranno a pezzi. La prossima base è a nord ovest, quindi sfrutta i pendii meridionali per raggiungerli. Colpisci duro e recupera l'artefatto che ti darà il Cannone ad Aghi, una

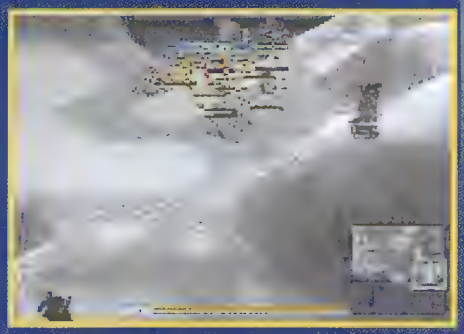
variante avanzata e modificata del Chain Gun. La missione terminerà quando avrai distrutto le basi Nexus e tutte le unità nemiche.

Missione Sette

Il sistema laser satellitare che ti minaccia è ora armato e comincia a sparare. L'unica cosa buona rispetto a questa arma è che il suo sistema di tiro non è accurato al 100%. Ma non man-



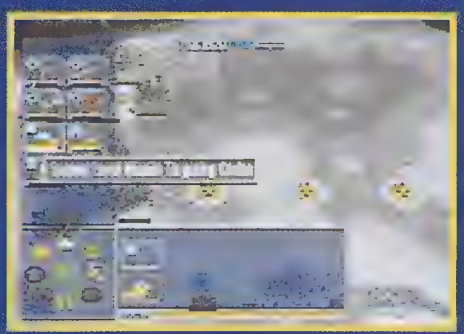
dare truppe a nord, è qui che si concentra il fuoco. Per contrastare questa arma devi mandare orde di unità a sud, alla ricerca della base che ospita i silos del Nexus. Puoi trovarla lasciando la tua base dall'uscita ovest, poi vai a sud lungo il canyon e procedi a sterminare la resistenza Nexus. Man mano che guadagnerai terreno la base diverrà sempre più manifesta



quindi distruggi prima le fortificazioni e poi le terribili torri laser. Una volta assaltata la base troverai i silos nella zona posteriore del complesso. Raccogli gli artefatti e comincia a condurre ricerca sul laser a impulso.

Missione Otto

È ora di fermare quei satelliti, ma dovrai far fare ai ricercatori gli straordinari. Noterai che nella sezione di terreno Nexus in cui comincia la missione non accadrà nulla tranne un paio di



colpi di laser casuali. Il tuo compito è di effettuare delle ricerche sul Nexus Intruder Program, solo che hai a disposizione cinque

minuti! Fatto questo il quartier generale della base cercherà di inserirsi nel sistema NASDA per neutralizzare il satellite. Ma per far questo servono i codici, quindi usa i centri ricerca per trovare il primo codice missilistico. Fatto questo ti servirà il secondo, ma in fretta, perché il tempo è breve3. Recuperato anche il terzo

potrai entrare nel silo e lanciare i missili al satellite laser. Ora non ti resta che sedere tranquillo e gustarti la distruzione del satellite

Missione Nove

Siamo arrivati allo scontro finale con le forze Nexus: la battaglia più dura di tutte. La base principale Nexus è stata individuata, quindi devi caricare nel trasporto le tue unità più cattive. Quando arriverai alla LZ, non sparpagliare ancora le tue unità ma asserragliati e chiama quintali di rinforzi. Se ti mancano le risorse o le finanze, allora demolisci alcune delle difese e delle strutture di cui non hai bisogno. Assicurati di avere nel primo gruppo un paio di unità mobili AA, perché questa zona pullula di VTOL

Nexus. Includi anche un paio di camion per costruire un centro di Comando vicino alla LZ, perché non c'è nessuna mappa che ti possa aiutare a trovare le forze del Nexus. È anche buio, con scarsa visibilità . Manda i tuoi scout in gruppi sostenuti: ti aiuterà contro i VTOL e le imboscate del nemico. Quando avrai tre gruppi con un alta potenza di fuoco vai a sud e poi a ovest dove potrai eliminare un nucleo di resi-

stenza. Troverai due sentieri che vanno a ovest, prendi il superiore: ti porterà all'avamposto nemico più difeso. Perderai molte unità nel tentativo di distruggerlo, ma ne varrà la pena: troverai l'artefatto chiave per migliorare le tue armi. Recuperato l'artefatto, torna alla LZ e concentrati su due modalità di gioco:

1) Difesa – costruisci una mini base con difese rinforzate e molte unità AA a basso costo e fortificazioni che facciano fuoco in modo cattivo. Queste si occuperanno dei VTOL che continueranno ad attaccarti. Altre difese e fortificazioni vitali da costruire sono quelle che ospitano il Rail Gun che individuerà automaticamente i nemici con i propri sensori, quindi cerca di avere anche delle torri con sen-

sori fortificate. Il Gauss Cannon è di uguale importanza e riesce a causare lo stesso tipo di danni contro le unità di terra che dovessero avvicinarsi. Le postazioni per Gauss Cannon sono economiche e ti aiuteranno a rendere sicure zone che i tuoi scout hanno appena esplorato, specialmente stretti canyon: un paio in punti stretti riusciranno a rallentare l'avanzata nemica. Oltre ai Gauss Cannon e ai Rail Gun, usa anche Pulse Laser in postazioni fisse.

2) Attacco – effettua ricerche come un folle sugli artefatti che hai recuperato: otterrai armamenti superiori. Queste armi includono missili a ricerca automatica, che una volta ottenuti "upgraderanno" automaticamente tutte le tue unità che usano razzi. Se non hai molte di queste tra le tue forze, il Nexus ti spazzerà via molto rapidamente. Il missile Angel è perfetto per la distruzione di fortificazioni a

lungo raggio, cerca di averne un paio nei tuoi contingenti per poter irrompere nelle basi Nexus. I proiettili d'artiglieria a selezione di bersaglio (Target Prediction Artillery Shells) sono un altro ottimo aggeggio da utilizzare. Si applica a tutte le unità dotate di obici e usa un computer per guidare il proiettile sul bersaglio: perfetto per questa mappa, dove molte unità di Cyborg Nexus sono in giro di pattuglia. Il Gauss Cannon è stupendo, ideale per distruggere i veicoli che incontri. Equipaggia alcune tue unità con questa arma e nascondile in gruppi di altri mezzi. Un'altra ottima arma da usare contro i Cyborg è il laser a impulsi (Pulse Laser), ti ritroverai a vederlo usare in abbondanza, quindi se anche tu usi Cyborg, tienili ben protetti.

Una volta che ti sei concentrato su queste tattiche, sei pronto per portare la distruzione in territorio Nexus. Dividi nuovamente le tue unità in tre gruppi, alcune per attaccare le strutture, altre per i veicoli e i Cyborg. Avvicina l'area dell'ultima battaglia, dove hai recuperato l'artefatto e continua ad andare a ovest. Quando raggiungerai

un altro nucleo di resistenza Nexus, eliminalo rapidamente e ripiega, fino a trovare due fortificazioni che ti attaccano da dietro, leggermente a sud della tua attuale posizione. Distruggili e continua a est lungo il passaggio che hai appena trovato, elimina la torre sensori a sud, sull'altopiano e i Cyborg che attaccano da ovest. Continua a sud attraverso il canyon e poi a est verso le acque. A nord di qui troverai un'altra piccola base Nexus, elimina, prendi l'artefatto e ricerca: otterrai i moduli Vengeance. Le unità costruiti con questi sono molto più resistenti, ma costose. Se puoi equipaggiare di nuovo un paio dei tuoi gruppi con queste parti, fallo perché conviene. Continua a sud ovest e troverai una base Nexus molto più grande: ci vorranno tre gruppi davvero cattivi per distruggerla: lanciati contro le torri di difesa e le fortificazioni prima, poi contro i bunker e i sensori, così che i VTOL non possano colpirti facilmente. Quando avrai travolto questa area, ritirati e ripara le unità. Poi vai a est, verso un'altra base, più piccola, su di un altopiano e ben difesa da torri. Distrutta questa, guarda la mappa, raccogli l'artefatto e migliora le risorse: corazze più resistenti e fortificazioni rinforzate. Non preoccuparti per le finanze scarse e concentrati a distruggere edifici. Vai a sud e elimina le torrette di guardia sull'altopiano superiore a sud, troverai anche la piattaforma d'atterraggio VTOL principale, quindi sali rapidamente e distruggi tutto. Questa è l'ultima base da conquistare e se il gioco non è ancora finito allora devi trovare qualche unità isolata e distruggerla prima che ricostruisca qualcosa. I punti nascosti da controllare sono l'altopiano superiore, il più grosso della mappa, dove potrebbero ancora esserci torri sensori e di guardia, e anche lungo l'altopiano meridionale. Oppure vai verso l'icona rossa lampeggiante che indicava dove era la base Nexus principale. Prendi il passaggio a nord dove troverai un paio di fortificazioni e di piattaforme missilistiche. Quando tutto sarà stato distrutto avrai completato la campagna e il gioco, quindi siediti e goditi il filmato che ti mostrerà la distruzione totale del Nexus... O almeno, così sembra...

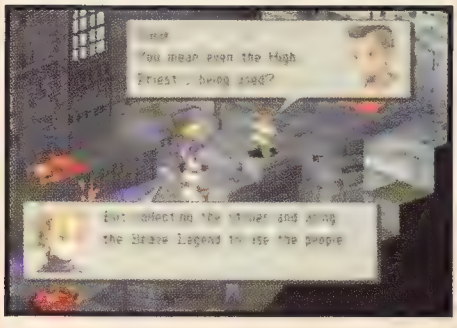
Final Fantasy TACTICS

PARTE 2

Bentornati alla seconda e ultima parte della super guida riguardante l'intrigante gioco di ruolo di SquareSoft. Il mese scorso abbiamo affrontato tre interi capitoli del gioco e ora non ci rimane che concludere la nostra avventura affrontando il quarto nonché ultimo episodio. Ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze, questo sarà il più lungo e difficile e durante il cammino incontreremo due piacevoli divagazioni nelle quali verrete guidati passo passo come fatto finora. Buona lettura e buon divertimento.

CAPITOLO IV
SOMEBODY TO LOVE

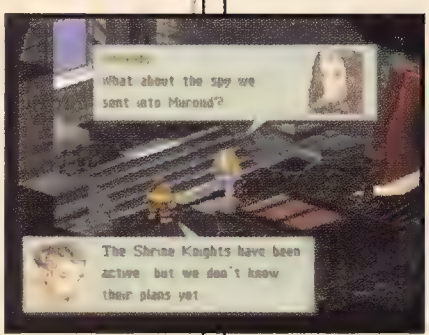
Terminata la battaglia contro Elmdor assisterete ad una breve sequenza in cui Malak e sua sorella vi diranno dove poter trovare Alma , rapita da Elmdor e portata al convento di Murond, anche se voi deciderete di andare prima da Delita che si trova nella città di Zeltennia.



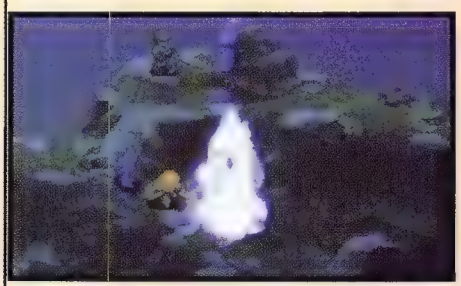
Stacco su questo gruppo di personaggi per ritrovarci all'interno del castello di Zeltannia in cui Orlandu e Olan stanno pianificando le mosse successive per smascherare i piani del Gran Sacerdote e ottenere il potere delle Pietre dello Zodiaco . Terminate queste due sequenze vi ritroverete sulla mappa principale. Entrate nel menù di gestione dei vostri uomini e noterete che Ramza ha un nuovo aspetto così come ha la possibilità di imparare una nuova abilità, "Scream" (Urlo) che assimilerete senza indugio. Fatto ciò vedrete che non è possibile far diventare master l'abilità di Squire, questo perché Ramza deve ancora ottenere la magia Ultima, che potrete ottenere più in la nel gioco. Ricordatevi di riportare alla normalità i membri del vostro team a cui avete cambiato Job prima dello scontro con Wiegraf e visitate il negozio di Riovanes per acquistare qualche nuovo equipaggiamento (ad esempio l'Aegis Shield che si rivela ottimo contro la magia). Ci sono anche un buon numero di Proposition da completare nelle città limitrofe, anche se la maggior parte di esse non valgono il tempo speso, quindi vi consiglio di concentrarvi, nel caso vogliate guadagnare soldi e punti esperienza, in incontri casuali. Quando siete pronti dirigetevi verso Bervenia Free City, anche se come vedrete dalla mappa ci saranno altri luoghi da affrontare prima di raggiungerla.

Battaglia 32: Doguola Pass

La prima battaglia non si rivelerà nulla di particolarmente impegnativo, essendo un punto di passaggio. Assicuratevi solamente di mandare uno o due personaggi in cima all'area di gioco dove si trovano i due maghi e lasciate che il resto del gruppo si occupi dei nemici rimanenti.



Proseguite verso Bervenia Free City non senza prima aver equipaggiato tutti i membri del gruppo con l'abilità Maintenance oppure con la Arrow Guard per coloro che non la possono utilizzare. Inoltre vi farebbe molto comodo avere nel party un ladro (Thief), che si rivelerà molto utile. Appena entrati nella città incontrerete Meliadoul, la sorella di Izlude, che credendovi responsabili della morte del fratello vi attaccherà con la complicità di alcuni Ninja.



Battaglia 33: Bervenia Free City

Componete il party d'attacco disponendo tre guerrieri nella prima squadra e due personaggi veloci o con attacchi Melaidoul a lunga distanza nella seconda. Utilizzate il ladro per rubare il Defender e il Chantage da Melaidoul. Poi, come avete fatto in precedenza quando dovevate sconfiggere principalmente il boss, concentrate tutti gli attacchi sulla ragazza così da farla teletrasportare con il resto dei ninja. Cercate di non attaccare in gruppo ma distanziate il più possibile i vostri personaggi così da limitare i danni delle Summon che vi verranno lanciate contro.

Terminata la battaglia visitate il negozio di Bervenia per acquistare le novità che vi troverete e poi proseguite per Finath River.

Battaglia 34: Finath River

Per prima cosa, quando state formando le due squadre da mandare in battaglia, non mettete nessuno della seconda squadra sulla piastrella in alto a sinistra staccata dalle altre poiché vi ritrovereste nell'acqua alta. Lo scontro si svolgerà contro alcuni chocobo e un

maiale. Visto che i pennuti hanno l'abilità di auto curarsi concentrate gli attacchi su uno di essi alla volta partendo da quelli rossi che sono i più forti e resistenti. Per il resto non c'è nulla di particolare da dire, se non di essere pazienti visto che potrebbe andare per le lunghe.

Arrivati finalmente al Castello di Zeltennia vi ritroverete in una chiesa, intenti a pregare mentre aspettate l'arrivo di Delita. Con il vostro vecchi amico avrete una lunga discussione a proposito dei piani della Chiesa, che diventeranno sempre più chiari e intellegibili, e le vostre convinzioni e propositi, che si scontreranno con i piani di Delita, disposto a utilizzare amici e personaggi influenti come la Principessa Ovelia per raggiungere i suoi scopi . Il suo scopo è di assassinare tutti i responsabili della guerra che c'è in atto, partendo dal leader dei Nanten, Orlandu, passando per i boss degli Hokuten, Zalbag e Dycedarg. La vostra discussione sarà però interrotta dal sopraggiungere di Zalmo, che non ha nessuna intenzione di fallire per la seconda volta.

Battaglia 35: Church outside the town

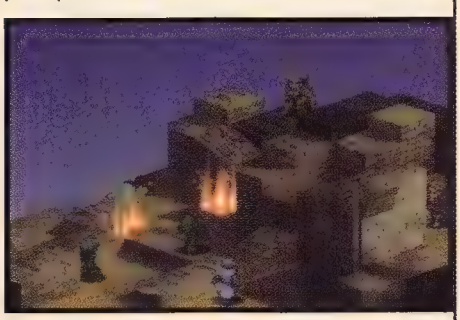
Per questa battaglia avrete l'aiuto di Delita come personaggio non controllabile, ma grazie al quale lo scontro si rivelerà di una semplicità disarmante. Preoccupatevi di non intralciare i suoi colpi a lunga gittata, come l'Holy Explosion, che si rivelerà veramente potente. Se volete imparare un trucchetto divertente mettetevi vicino ai nemici che Zalmo ha intenzione di guarire per recuperare energia senza sforzo sfruttando il potere altrui. Per sapere quali saranno i beneficiari della magia ristoratrice posizionate il cursore su Zalmo e andate nel menù di AT.

Finito lo scontro farete la conoscenza di Balmafula un cavaliere di Goltana che collabora con Delita, il quale vi dirà che le truppe di Hokuten si stanno muovendo verso Fort Bethla. Al termine della sequenza voi abbandonerete i due personaggi per proseguire nel vostro intento di andare a parlare con il Conte Orlandu. Visitate il negozio per rifornirvi di oggetti (mi raccomando fate incetta di X-Potions) e per guardare se trovate qualcosa di utile tra le armi e le armature presenti, poi una volta pronti dirigetevi al Bed Desert, posto a sud di Bervenia.

Battaglia 36: Bed Desert

Qui incontrerete un altro Shrine Knight di nome Balk che darà inizio allo scontro lanciandovi una sfera contenente un potente veleno che colpirà tutti e cinque gli elementi del vostro party. Il vostro scopo consiste nell'eliminare il losco figuro e impedirgli di utilizzare queste armi contro le truppe di Hokuten così da permettere ai soldati di Nanten di prendere possesso del castello e uccidere i nobili al comando delle truppe rivali come Goltana, Orlandu sino a giungere all'uccisione del re Larg. Poiché siete avvelenati utilizzate, nel

caso ne siate in possesso, la magia Esuna ma non sacrificate un membro del team solo per portarvi dietro un personaggio in grado di utilizzarla se questo non è sufficientemente forte, mentre potreste fare un pensierino nel portarvi dietro un Thief poiché Balk possiede molti oggetti interessanti (Blaze Gun, Flash Hat, Light Robe). Questa battaglia sarà infatti la più difficile del quarto capitolo. La strategia principale sarà di concentrare le vostre forze contro il leader avversario così da far terminare la battaglia il più velocemente possibile, il problema è che Balk si rifugerà in fondo allo schieramento nemico e manderà avanti i suoi uomini, e per di più si sposterà molto velocemente rendendo difficile

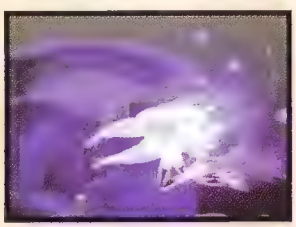


colpirlo da breve distanza . Per questo motivo cercate di rallentarlo con una magia Slow (che faciliterà anche il compito del Ladro) e equipaggiate gli altri personaggi con abilità come il Counter Magic per ribattere colpo su colpo agli attacchi dei maghi avversari e il Move-HP Up per limitare i danni del poison. Interessante notare come Balk non segua pattern prestabiliti, tant'è che durante il primo scontro si è rifugiato nelle retrovie e mi ha spedito contro i suoi scagnozzi, mentre una seconda volta ha formato un arroccamento sul fondo con tutti i suoi compari e ha iniziato a colpirmi dalla lunga distanza. Cercate quindi di interpretare al meglio le sue mosse e agite di conseguenza, ricordandovi che in ogni caso difficilmente cambierà strategia una volta iniziata la battaglia.

Finito lo scontro vedrete una scena dal castello di Bethla, in cui Orlandu viene arrestato su ordine di Goltana a causa di presunte cospirazioni tramate per destituire quest'ultimo . Dopo l'uscita di scena del prigioniero entrerà Delita, che si mostrerà assai servizievole nei confronti del nobile il quale lo inciterà a continuare nella sua opera di destabilizzazione dei Cavalieri Nanten promettendogli in cambio il comando delle truppe reali, facendolo così diventare un Holy Knight. Andate ora verso Bethla Garrison e vedrete che potrete scegliere se attaccare il castello dalle mura poste a Nord o a Sud. Facendole entrambe io vi consiglierei di scegliere quelle a Sud visto che sono più facili, qui comunque trovate la strategia per affrontare in maniera vincente anche l'altra battaglia.

Battaglia 37_A: South Wall of Bethla Garrison

Salite per le mura il più velocemente possibile, utilizzando gli Arceri che posizionerete lungo la balaustra e con i quali inizierete a colpire gli avversari senza muoverli così da velocizzare i tempi di ricarica del CT (Combat Time). Lasciate per ultimi i nemici dotati di attacchi magici poiché si rivelano poco incisivi e quindi potrete eliminarli in un secondo momento con facilità.



Battaglia 37_B: North Wall of Bethla Garrison

Lo scontro può risultare semplice o difficile da vincere a seconda se siate in possesso dell'abilità Ignore Height, poiché i Summoner avversari risulterebbero molto difficili da colpire in altra maniera. Nel caso positivo donate questa abilità ad un paio di unità e speditele al più presto verso il Summoner, mentre potreste anticipare i movimenti dell'avversario utilizzando anche un Ninja da mandare in avanscoperta. Gli altri uomini li dovrete spedire ai lati della costruzione per eliminare i Lancers e gli Archers nemici, mentre vi conviene lasciare per ultimo il Monk che trovate vicino a voi sul terreno di gioco.

Terminata con successo una delle due battaglie avrete la possibilità di salvare la posizione e di seguito vi ritroverete al canale di scolo, in cui vedrete inizialmente un

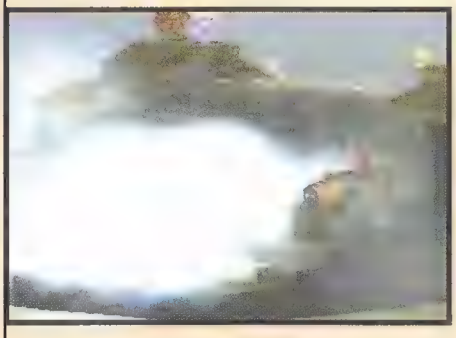
gruppo di soldati avvelenati distesi a terra quando sopraggiungerà Zalbag e di seguito suo fratello, Dycedarg . I due si dirigeranno in cima alla collina dove si trova il loro re, Larg, che si ritroverà incredibilmente avvelenato da Dycedarg il quale farà poi credere che l'assassinio sia avvenuto a causa di un attentato portato

dal regno di Nanten . Dopo questo colpo di scena vi ritroverete ai piedi della diga del canale di scolo, che se aperta fermerà le truppe nemiche e porrà fine agli scontri in atto in maniera incruenta.

Battaglia 38: In front of Bethla Garrison's Sluice

Perciò il vostro compito in questa battaglia è di sbloccare le chiuse e rilasciare l'acqua, ma prima di raggiungere le due leve poste ai lati della passatoia dovrete combattere e sconfiggere tutti i nemici presenti. Dividete il vostro gruppo in due e salite dai lati del livello, mentre se avete un Lancer potrete posizionarlo sotto i boccaporti di fuoriuscita dell'acqua e fargli utilizzare attacchi in salto contro i cavalieri nemici . Dopo che avrete ucciso tutti i nemici preoccupatevi di raccogliere tutti i bonus che si genereranno dai loro cadaveri e aumentate i vostri Jp e punti esperienza facendo combattere i vostri uomini gli uni contro gli altri, stando bene attenti a non ucciderne nessuno .

Quando siete pronti utilizzate Ramza per aprire le chiuse (basta posizionarvi sopra i quadrati marroni dove si trovavano i cavalieri nemici) e gustatevi la fuoriuscita impetuosa dell'acqua prima di concludere il livello vittoriosamente .



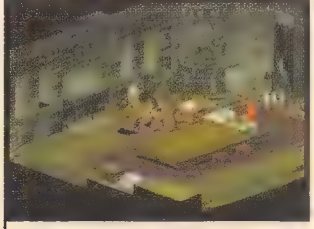
La scena seguente mostrerà Olan mentre si precipita a salvare suo padre, Orlandu, e con il vostro arrivo avrete modo di scappare dalla prigione e evitare che il potente nobile venga ucciso da Goltana. Il gruppo si dividerà in due, con Olan spedito dalla Principessa per difenderla dalle faide interne dovute alla successione al trono e Orlandu che si unirà a voi per poter così fermare i piani malvagi del Grande Sacerdote e dei suoi scagnozzi. Ora potete anche rilassarvi, poiché Orlandu è talmente forte che nessun avversario saprà più impensierivi. Egli possiede tutte le tecniche di spada di Agrias, Gafgarion e Meliadoul più un intero set di Cristalli magici come equipaggiamento senza contare la forza della sua spada, nientemeno che l'Excalibur. Inoltre può utilizzare tutti i tipi di spade esistenti (katana, knight sword, ecc.) così da renderlo un vero diavolo in ogni combattimento. Come se le sorprese non fossero finite vediamo un ulteriore stacco animato in cui il principe Goltana e il sosia di "Cid" (Orlandu) vengono uccisi da uno spietato Delita, che però si mostra fiduciosо del vostro operato a cui lega molte delle sue speranze di vittoria e successo . Nonostante la perdita dei loro leader le due fazioni rifiutano però l'armistizio proposto dal Gran Sacerdote e in un periodo ancora pieno di sommovimenti e guerre voi decidete di andare a Limberry da Alma . Tornate a Bervenia e visitate il negozio che ha delle interessanti novità per quanto riguarda le armature e comprate un po' di Golden Hairpin per i vostri personaggi che utilizzano la magia. Anche Zeltennia ha non pochi oggetti nuovi che vi potrebbero far comodo, quindi visto che siete in ballo vi consiglio di farci una visitina e sperperare un po' del vostro cospicuo patrimonio. Proseguite verso il castello di Limberry, che però non raggiungerete subito visto che dovrete passare per alcune locazioni intermedie. La prima di queste è Zarghidas Trade City, in cui vi imbatterete in una persona ai più assai familiare... nientepopodimeno che: Aerith! La giovane fioraia vi chiederà di

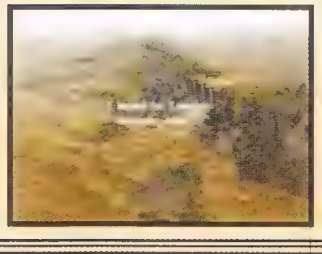
comprare un fiore, fatelo e poi attendete che sia uscita di scena prima di proseguire il vostro cammino. Fermatevi in città per controllare le Proposition del bar e per acquistare nuovo equipaggiamento. Prima di lasciare la città assicuratevi di acquistare almeno cinque Angel Rings o altrimenti poi ne rimpiangerete l'esistenza nel vostro inventario. Proseguite il cammino e arriverete a Germinas Peak.

Battaglia 39: Germinas Peak

Questa è la prima battaglia in cui potrete sperimentare la potenza di Orlandu. Per sfruttarlo fin da subito al meglio disponetelo nella prima squadra che dovete comporre, poi fatelo salire lungo la montagna il più possibile e quando siete vicino al Ninja avversario colpitelo con la Night Sword... Bang! Morto! Potrete completare lo scontro in cinque turni solo con Orlandu, facendogli recuperare anche più di 270 punti di Hp ad ogni spostamento grazie all'HP Recover di cui è dotato. A parte questo inizio eclatante con "Cid" c'è da aggiungere che potreste voler rubare l'Ultimus Bow all'arciere nell'angolo in basso a destra con l'aiuto di un ladro preoccupandovi prima di tutto di rallentarne o bloccarne i movimenti con una magia Slow o Stop.

Terminata la battaglia potreste voler combattere nuovamente in questa locazione per poter ottenere il Vanish Mantle, un mantello che vi permette di diventare invisibili. Prima di tentare ricordatevi di salvare la posizione, poi preoccupatevi di avere un personaggio con l'abilità Move-Find Item e di basso valore di Brave . Fatto ciò quando inizia la batta-





glia spostatelo in cima al picco presente nell'area di gioco e qui dovreste trovare il mantello, mentre se troverete una potion uscite e ricaricate la posizione riprovando nuovamente. Quando siete pronti continuate passando da Poeskas Lake.

Battaglia 40: Poeskas Lake

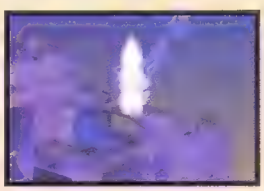
Anche questa battaglia si rivela molto semplice. Qui potreste utilizzare l'abilità Seal Evil di Mustadio e uccidere i nemici non-morti con un solo colpo.
Accompagnate Mustadio con qualche personaggio basso di livello e utilizzate questo scontro per farlo salire di esperienza. L'unica scocciatura della battaglia consiste nella capacità di resuscitare dei Revenants dopo un certo numero di turni se non sarete così lesti da completare la pulizia di mostri. Niente di troppo complicato comunque, serve solo un minimo di coordinazione delle forze messe in gioco. Vi segnalo che i due arcieri sono in possesso dell'Ultimus Bows nel caso siate in veda di scippo.

Portata a termine anche questa fatica vedrete prima una scena animata con Dycedarg e uno strano individuo di nome Rofel intenti a discutere un'eventuale accordo che però non avviene a causa della supponenza del fratello di Ramza, il quale si sente invincibile e poco propenso a scendere a patti . Dopo di ciò avrete final-

mente la possibilità di entrare nel castello di Limberry, e la prima battaglia avverrà alle mura di quest'ultimo, dove cadrete vittima di un'imboscata ad opera di due dancers di nome Celia e Lede, fedeli servitrici di Elmdor.

Battaglia 41: At the gate of Limberry Castle

La battaglia è veramente semplice poiché vi basterà sconfiggere una delle due Dancers per far scomparire tutto il resto della truppa nemica. Utilizzate come al solito Orlandu e riparatevi dall'attacco Allure delle nemiche disponendo sul campo di battaglia personaggi femminili come Agrias immuni a tutto ciò.



Vinto anche questo scontro entrate nel castello e prima di proseguire la battaglia gustatevi la scena in cui Elmdor e Vormav parlano di una strana "Way to the Dead City" da trovare e di un corpo per qualcuno o qualcosa soprannominato "Angel" che deve essere ottenuto al fine di portare a termine i loro piani di conquista. Con un po' di immaginazione scoprirete che vostra sorella Alma è la prescelta per ospitare questa entità e mentre Elmdor si appresta a scontrarsi con voi, Vormav parte alla ricerca di questa Città Fantasma. Salvate la posizione, magari in un altro slot, e poi preparatevi a sistemare un poco il vostro party. Trasformate Ramza in uno Squire e date un Angel Rings a tutti i personaggi che intendete usare nei prossimi scontri.

Battaglia 42: Inside of Limberry Castle

Formate il party con i migliori personaggi del gruppo e preparatevi ad affrontare Elmdor accompagnato da Lede e Celia. Mi auguro che abbiate l'Angel Ring poiché le due assassine possono lanciare il temibile sortilegio Stop Bracelet che funziona al cento per cento gettandovi contro una sentenza di morte infallibile, mentre se avrete il magico bracciale ve la caverete soltanto con una momentanea pietrificazione . Dividete i membri del

party per evitare e limitare il più possibile i danni del Muramasa Draw Out di Elmdor e fate si che le due nemiche lancino contro Ramza la magia Ultima, così che il nostro furbo Squire possa assimilarla e farla diventare parte integrante del suo bagaglio. Dopo che avrete ottenuto la magia concentrate gli attacchi su Elmdor ma non toccate Celia o Lede poiché se uccise queste si trasformeranno in due terribili Ultima Demons. Gli attacchi fisici sono generalmente poco efficaci anche se le tecniche di spada di Orlandu e Agrias funzionano in maniera egregia. Come ultimo trucchetto ricordatevi di portare il personaggio che deve subire l'attacco magico Ultima da parte di una delle due donne vicino a Elmdor così da coinvolgere anche il nemico e fargli perdere 100 o 200 punti di HP.
Nota: Non so quanti di voi saranno in grado di farlo, ma Elmdor, come facilmente immaginabile è equipaggiato veramente bene, con la Genji Armor, l'Helmet, Shield e il Glove, ma tutto ciò è anche molto difficile da rubare. Nel caso volgiate provare a prendere qualcuno di questi oggetti lanciate un Haste sul vostro Ladro e uno Slow sul nemico così da diminuire il più possibile il suo livello di Brave e fermare l'effetto della Blade Grasp. Mettetevi poi dietro Elmdor e rubate per prima cosa lo Shield, che farà aumentare di conseguenza la percentuale di successo del furto degli altri oggetti. Come tattica alternativa potrete utilizzare anche dei Dancer in grado di lanciare Slow Dance per diminuire la sua velocità di 1 e poi continuare a utilizzare la Last Dance e azzerare di continuo il suo CT.

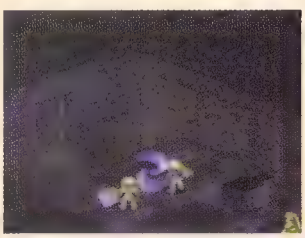
Terminato lo scontro non iniziate ad esultare poiché il nemico si teletrasporterà nei sotterranei per utilizzare la sua ultima risorsa e vi inciterà a seguirlo dicendovi di nascondere in quel luogo vostra sorella Alma. Senza pensarci nemmeno un istante Ramza lo seguirà per la battaglia finale.

Battaglia 43: Undergrond cemetery of Limberry Castle

Lo scontro si rivelerà una trappola, vista l'assenza di vostra sorella, portata da Elmdor in una località segreta, che vi rivelerà solo nel caso riusciate a sconfiggerlo. Vista la sua inefficienza nello scontro precedente anche il nobile deciderà di ricorrere al potere della Pietra dello Zodiaco, e si trasformerà nel mostruoso Zalera (fft196). Nella lotta sarete aiutati da Meliadoul, che vedrà con i suoi occhi il potere malvagio delle Pietre se utilizzate dalle persone sbagliate e si ricrederà nei

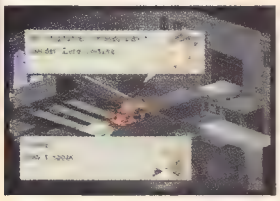
vostri confronti appoggiandovi nello scontro . Per prima cosa utilizzate il Seal Evil di Mustadio sui due Cavalieri nemici e non curatevi degli scheletri alle vostre spalle ai quali ci penserà la nuova arrivata. Attaccate Zalera con la Summon Lich, con le Holy Explosion e con le tecniche di spada di Orlandu, in special modo la Night Sword e il Crush Punch. Non preoccupatevi di rigenerare i vostri personaggi ma preoccupatevi di colpire senza sosta Zalera che, vi anticipo, ha circa 1100 punti di HP.

Una volta che l'avrete sconfitto, potrete ottenere la Pietra del Sagittario e dopo una breve scena con Meliadoul che vi chiederà di portarvi con voi per scoprire le trame del piano di Dycedarg, potrete aggiungere la maga nel vostro party. Il Castello di Limberry è



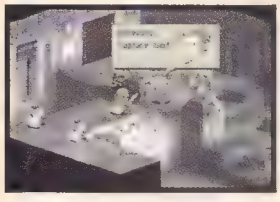
ora visitabile come una normale città, perciò preoccupatevi di controllare il bar e il negozio per trovare qualche buon affare e poi lasciate questo luogo. A questo punto partirà un lunga sequenza animata, in cui vedrete Olan arrivare ferito dalla Principessa Ovelia e confidarle la verità riguardo l'onestà di suo padre, ora impegnato a combattere a fianco di Ramza per sconfiggere il Grande Sacerdote, nel quale la giovane regnante non aveva comunque mai cessato di credere. Purtroppo la conversazione tra i due sarà interrotta sul più bello, quando Olan stava per rivelare il vero assassino di Lord

Goltana, a causa dell'arrivo delle guardie reali di Nanten capeggiate da Delita . Durante il colloqui tra i



due guerrieri si fanno sempre più chiari i piani di Delita, che ha ucciso un sosia di Orlandu per farlo credere morto e lasciarlo agire indisturbato così da poter proseguire nella sua missione di sconfiggere le truppe di Hokuten e portare al trono la Principessa Ovelia, legittima successitrice. Certamente i piani di Delita sono macchiati di sangue, e il giovane condottiero non fa mistero di voler uccidere anche il Grande Sacerdote, con l'aiuto di Olan che viene incitato a seguirlo nella sua lotta. Come se i colpi di scena non fossero a sufficienza veniamo a scoprire che anche la giovane guerriera che accompagnava Delita è una spia mandata dal Gran Sacerdote per assassinare Delita, il quale però non esita a smascherare e uccidere senza pietà. Nella scena seguente, invece,

vediamo Zalbag visitare la tomba del padre in compagnia di un chemist, al quale chiederà informazioni a proposito del Mosfungus, un fungo velenoso che si dice cresca vicino alle tombe delle famiglie ormai prossime all'estinzione. Un brutto presagio quindi per Zalbag trovare la tomba del padre circondata da questi miceli. Al termine di tutto ciò vi ritroverete sulla mappa principale, ed osservandola con attenzione noterete che il Castello di Igros è diventato di colore rosso. Utilizzate l'opzione del menù principale "Move" per raggiungerlo il prima possibile facendo però capatina a Gariland dove dovrete comprare gli Jade Armlets indispensabili nella prossima battaglia. Arrivati alle mura di Igros vedrete il chocobo di vostro fratello Zalbag incustodito e non trovando nessuno ad aspettarvi decidete di entrare dal portone ancora aperto. Stacco su una breve scena animata in cui Zalbag, dopo aver scoperto i crimini commessi dal fratello maggiore decide di fargliela pagare, quando però entrano in gioco le guardie

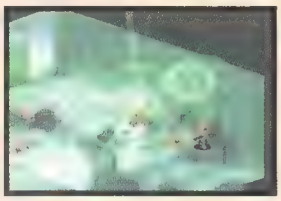


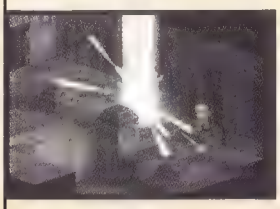
private del malvagio nobile che tornato di nuovo in superiorità numerica decide di imprigionare Zalbag.

Battaglia 44: Inside of Igros Castle

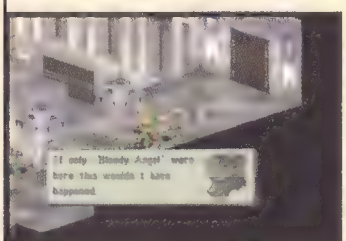
Fortunatamente arrivate voi con tanto di truppa al seguito, pronti a dar man forte a Zalbag il quale ha pienamente capito da che parte stia la verità. A causa di un errore di traduzione il gioco vi dirà di sconfiggere il fratello maggiore di Dycedarg ("Defeat Dycedarg's elder brother") ma siccome costui non ha nessun fratello più grande penso che la frase corretta dovesse riportare "Defeat Ramza's elder brother Dycedarg" (sconfiggete Dycedarg, il fratello maggiore di Ramza). Comunque non stiamo qui a sottilizzare e vediamo come affrontare la battaglia, che si rivelerà più semplice delle apparenze se affrontata con la giusta strategia. Utilizzate le tecniche di spada di Agrias, Orlandu e Meliadoul per colpire Dycedarg dal luogo dove vi trovate senza stare a preoccuparvi di raggiungerlo e passare sotto l'arco perdendo così preziosi turni di gioco .

Fatto fuori il nemico nella sua forma umana, questo non ci penserà nemmeno un istante per utilizzare la Pietra dello Zodiaco e trasformarsi in Adramelk, il quale farà scomparire Zalbag dal terreno di gioco prima che voi possiate intervenire. Iniziate la battaglia utilizzando le tecniche di spada come fatto in precedenza fino a quando Adramelk non si sposterà rendendo queste tecniche



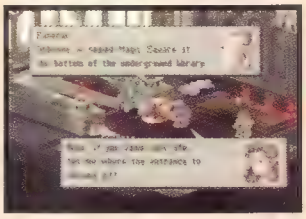


inutilizzabili. Utilizzate i personaggi più deboli come esche lasciandoli immobili in un punto e voi avvicinatevi al nemico passando sotto l'arco e salendo le scale. Nel caso qualcuno subisca una magia di confusione colpitelo per riportarlo alla normalità. Così come Lucavi,

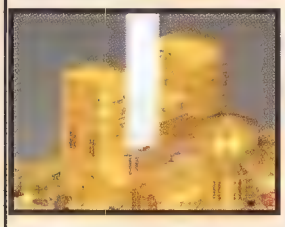


anche Adramelk è vulnerabile alla Summon Lich, che vi aiuterà non poco ad abbattere i ben 1500 punti di HP di cui è dotato Dycedarg, che non sembra comunque ancora pronto a lasciare questo mondo visto che scomparirà invocando la presenza di un misterioso, e minaccioso, "Bloody Angel".

Terminato lo scontro potrete impossessarvi della pietra del Capricorno e partire alla ricerca di Alma. Prima di fare ciò, però avrete la possibilità di intraprendere l'interessante sotto-avventura in cui potrete ottenere Cloud (il personaggio principale di FF7) come membro permanente del vostro party più altri personaggi di indiscusso valore. Vi ricordo, come già vi dissi nella prima parte della soluzione, che per cominciare la ricerca di Cloud dovrete avere ancora Mustadio nel vostro party! Se quindi siete interessanti a questa succosa divagazione andatevi a leggere il box relativo posto alla fine della soluzione "normale". In ogni caso, sia che decidiate di ottenere o meno Cloud, per proseguire dovrete dirigervi a Murond Holy Place, a sud di Gariland. Fermatevi proprio in quest'ultima città mentre vi dirigete al Tempio Sacro per comperare un po' di Thief Hats e per rifornirvi di oggetti utili, tra cui alcune Holy Water di cui ne potreste aver bisogno tra poco. Arrivati al Tempio vedrete una breve sequenza animata in cui Vormav ucciderà l'alto prelato di nome Funeral dopo essersi fatto dire con la forza e l'inganno dove si trova l'entrata per il Tempio Magico di Murond, in cui utilizzare le Pietre dello Zodiaco e completare il suo piano di conquista. Purtroppo per lui è necessario il Libro delle Sacre Scritture in vostro possesso per violare il sigillo che protegge l'entrata al Tempio, quindi Vormav sarà costretto ad affrontarvi per farsi consegnare il tomo.

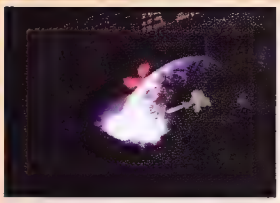


Battaglia 45: St. Murond Temple



Prima di incontrare in nemico dovrete però superare le difese della fortezza che protegge il Tempio, anche se la lotta non sarà eccessivamente impegnativa vista la presenza nelle truppe nemiche di molti Geomancers. Disponete Agrias nella seconda squadra e fatela attaccare con una Holy Explosion i Geomancers posti al lato della chiesa mentre contemporaneamente utilizzate gli altri membri della squadra contro i Meditator, proteggendoli con l'abilità Finger Guard nel caso ne siano in possesso. Mandate la prima squadra su per il lato della chiesa e fronteggiate il Summoner ed il Priest, che potrete eliminare senza troppa fatica con un paio di fendenti del potentissimo Orlandu. Nel caso siate interessati il Summoner possiede un Dragon Rod che potreste rubare con l'aiuto di un Thief.

Salvate la posizione e procedete alla ricerca di Alma entrando nel Tempio. Arrivati nella Hall incontrerete Vormav, che ordinerà a Ramza di consegnargli il Libro delle Germonik Scriptures e le Pietre delle Zodiaco in cambio della liberazione di sua sorella. Ramza non si lascerà manipolare fino in fondo da questo ricatto e consegnerà solamente il Libro, riservandosi di fare la

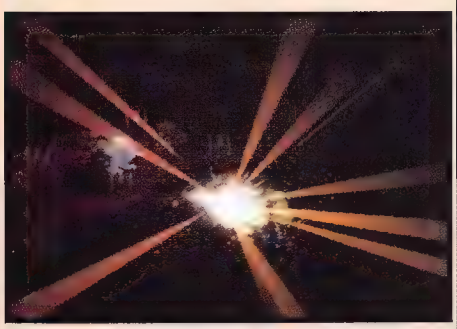


stessa cosa con le Pietre solo dopo aver riabbracciato Alma. Sfortunatamente per voi Vormav sarà soddisfatto del primo oggetto recuperato e si rifiuterà di rivelarvi il luogo ove è tenuta prigioniera vostra sorella, iniziando così uno scontro a viso aperto con voi.

Battaglia 46: Hall of St. Murond Temple

Tutto ciò che dovrete fare qui è sconfiggere uno dei tre nemici: Vormav, Rofel o Kletian per farli fuggire in gruppo e passare alla battaglia successiva. Vi consiglio di concentrarvi su Kletian che è il più debole e fate attenzione a Vormav e Rofel che hanno la brutta abitudine di distruggere il vostro equipaggiamento, quindi cercate di finire lo scontro il più velocemente possibile.

Nel caso qualcuno dei vostri personaggi migliori si ritrovi senza armatura rimpiazzatela utilizzando quella di qualcuno che decidete di non impegnare in questi scontri e dopo aver salvato procedete nella lotta. Arrivati finalmente nella cappella del Tempio vedrete Vormav teletrasportarvi in una località a voi ignota, non senza prima avervi lasciato come ricordo sul terreno di gioco tre potenti demoni contro cui combattere. Purtroppo per voi dovrete vedervela anche con



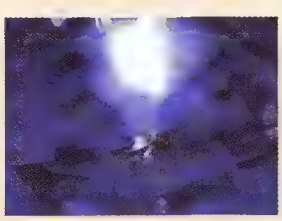
Zalbag, vostro fratello, che è caduto sotto il controllo mentale di Vormav e ora non può fare altro che attaccarvi.

Battaglia 47: Chapel of St. Murond Temple

Diversamente dagli altri scontri con i boss finali, qui dovrete sconfiggere prima i demoni e poi Zalbag visto che i primi si rivelano decisamente più pericolosi di vostro fratello. I nemici sono composti, per la precisione, da un Ultima Demon (che possiede alcuni attacchi magici molto spettacolari e potenti come l'Almagest e il Nanoflare) e da due Archaic Demon. Zalbag, invece ha la fastidiosa abilità Move-HP Up che però potete annullare con una bella magia di Don't Move e la possibilità di effettuare il Blood Suck che combatterete efficacemente con la Holy Water. Come consiglio personale ho trovato molto utile Worker 8, per il fatto che possiede attacchi a lunga gittata e in più risulta (logicamente) immune al Blood Suck.

Lo scontro terminerà purtroppo con la morte del buon Zalbag, ma fortunatamente Ramza riuscirà a scoprire dove si sono diretti i suoi nemici grazie alle ultime parole di Funeral. La vostra prossima meta è quindi il Monastero di Orbonne, ma prima di proseguire a spron battuto leggete quanto segue. Quando ritornerete alla mappa avrete la possibilità di affrontare la seconda e ultima mini-avventura presente nel gioco. Si tratta del così detto Deep Dungeon, un luogo pieno di oggetti e tesori di incredibile valore e per questo più difficile della norma. Il fatto fondamentale che dovete avere ben in mente è che una volta che andrete al Monastero di Orbonne non potrete più tornare indietro, poiché inizieranno l'ultima serie di battaglie che vi porteranno alla fine del gioco. Nel caso non lo abbiate ancora fatto potete completare anche l'avventura per ritrovare Cloud. Se quindi siete interessati al Deep Dungeon andate alla fine della soluzione "regolare" e leggetevi il box relativo. Quando volete preparatevi per partire per Orbonne. Prima di entrare nel Monastero però controllate che i vostri personaggi migliori siano almeno a livello 40, equipaggiatevi con le abilità migliori e cambiate i Job presenti con quelli meglio sviluppati. Giunti a questo punto non ha più importanza guadagnare altri JP, considerato il fatto che le battaglie finali non sono poi così difficili come si potrebbe immaginare ma risultano solo un po' lunghe, a volte.

Battaglia 48: Underground Book Storage Fourth Floor



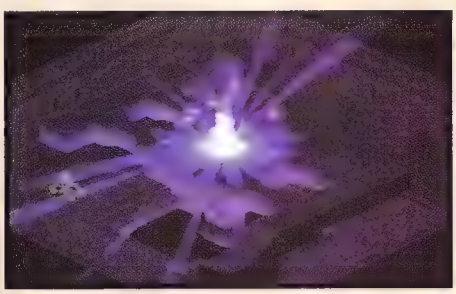
La prima battaglia non si rivelerà molto impegnativa. Dovrete sconfiggere innanzitutto i Monk e gli altri nemici presenti nella seconda parte della sala poiché sono i più pericolosi. Gli Arcieri possiedono lo Yoichi's Bow, che si rivela più forte dell'Ultimus Bow e che quindi potreste voler rubare con un ladro ben equipaggiato. Utilizzate la Holy Explosion e la Earth Slash per eliminare i Knight appena questi si avvicinano al ponte soprastante la sala. Come sempre si rivelano estremamente efficaci le tecniche di spada di Meliadoul e Orlandu, che faranno piazza pulita dei restanti nemici in pochi turni.

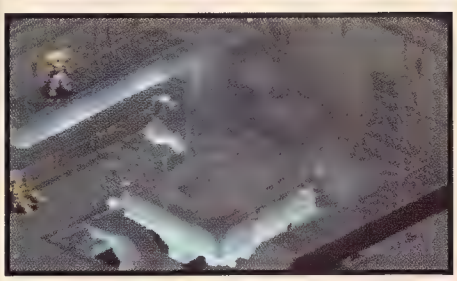
Salvate la posizione in un altro slot, come al solito, e equipaggiate i cinque personaggi che affronteranno il prossimo combattimento con l'abilità Jump+ o la Fly.

Battaglia 49: Underground Book Storage Fifth Floor

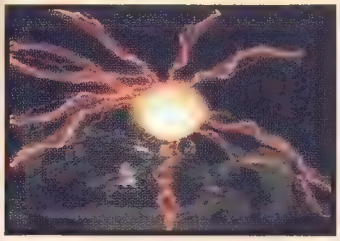
Questa è la prima di quattro battaglie contro altrettanti adepti dello Zodiaco. Il primo della lista è Rofel. Utilizzate un buon numero di personaggi con attacchi a lungo raggio, poi notate i buchi neri presenti sul terreno che sono delle fosse che intralceranno il vostro procedere e che potrete quindi evitare di scavalcare con attacchi a lunga gittata. Diversamente dagli altri boss vi conviene eliminare per primi i comprimari, specialmente i Summoner e poi concentrarvi su Rofel. Nel caso possediate l' Hellstar Punch utilizzatelo contro il nemico così da rompergli la spada Save The Queen e impedirgli di lanciare la magia Shell.

Dopo che l'avrete battuto costui si teletrasporterà in un'altra dimensione portandovi con lui e prima di morire distruggerà il portale magico intrappolandovi in questo nuovo, misterioso, luogo magico. Salvate la posizione e riportate le abilità dei vostri uomini alla normalità.





Battaglia 50: Murond Death City



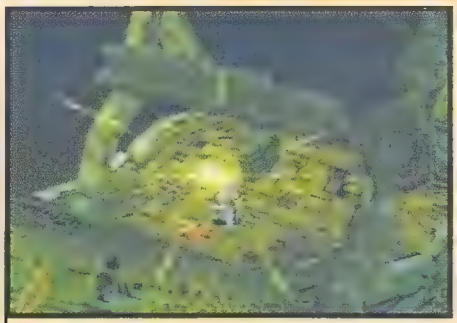
Il vostro prossimo avversario è Kletian. Utilizzate personaggi molto veloci o con attacchi a lunga gittata come Worker 8 e disponeteli nella seconda squadra. Il nemico è in possesso di attacchi molto potenti e in grado di coprire buona parte del terreno di gioco e quindi ritornate alla cara vecchia tattica di attaccare senza respiro il boss principale lasciando i pesci piccoli al loro destino e affrontandoli sono se proprio non ne potete fare a meno. Nel caso qualcuno dovesse morire non preoccupatevi di farlo resuscitare poiché Kletian lo ucciderebbe al turno successivo, ma invece concentratevi su di lui anche perché più colpi riceve e più forti diventano le sue magie. Per questo motivo potete utilizzare con successo attacchi in grado di succhiare punti magici come ad esempio la Dark Sword di Orlandu.

Battaglia 51: Lost Sacred Precincts

Dopo l'ennesimo salvataggio dovrete affrontare Balk, riportato in vita grazie al malefico potere delle Pietre. Disponete solo personaggi con attacchi a lunga gittata e concentrateli nella prima squadra visto che la seconda risulta molto svantaggiata. Iniziate eliminando i mostri che accompagnano Balk senza però avvicinarvi troppo e rimanendo in ogni caso dal vostro lato dell'arena, che attraverserete solo quando Balk sarà rimasto da solo e potrà essere affrontato con attacchi ravvicinati senza troppi problemi. Il tutto si riduce quindi a uno scontro a fuoco dalla distanza tra voi e Balk poiché

gli altri mostri non saranno in grado di impensierirvi troppo e anche qui un personaggio come Orlandu (sempre lui) saprà rivelarsi indispensabile.

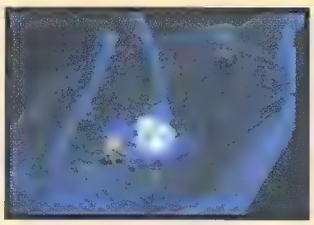
Terminato anche questo scontro vi ritroverete sul ponte di un vascello fantasma, in cui Vormav è intento a richiamare l'Angelo della Morte che si dovrebbe reincarnare nel corpo della giovane Alma, stesa al suolo vicino a lui. L'arrivo di Ramza e compagnia fermerà il rituale ma non Vormav, che credendo di aver bisogno di ancora più sangue per risvegliare il Demone, decide di utilizzare la Pietra del Leone trasformandosi così nel terribile Hashmalum. Sfruttando la sua forza intende



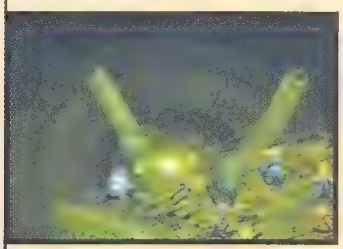
uccidervi e prendere dal vostro corpo il sangue necessario per completare l'opera.

Battaglia 52: Graveyard of Airships

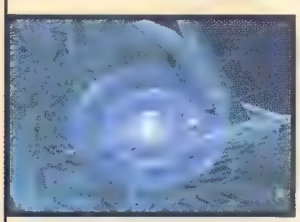
Benché il nemico sia in possesso di attacchi magici molto potenti voi avete un asso nella manica. Come? Avete detto Orlandu? Hee ho, cari miei, questa volta il Jolly si rivelerà essere Worker 8, che essendo immune alle magie potrà affrontare l'essere metà uomo e metà bestia con grande facilità. Certamente Orlandu dirà la sua con gli attacchi dalla lunga distanza e se a costui affiancherete un Summoner in grado di lanciare Lich avrete completato il party per eliminare in poche mosse questo mostro dotato di circa 1200 punti HP.



La lotta terminerà con il risveglio di Alma che si trasformerà in St. Ajora grazie al sacrificio di sangue dello stesso Hashmalum. Alla fine dello scontro otterrete



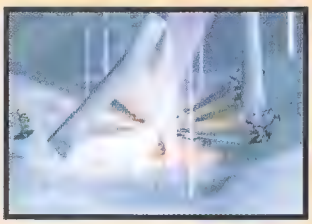
comunque la spada Ragnarok che darete ad un Cavaliere che impegnerete nello scontro finale. Salvate la posizione e preparatevi ad affrontare la battaglia finale. Prima dello scontro vedrete St. Ajora lottare con la presenza di Alma al suo interno e quindi sforzarsi per espellere quel corpo estraneo . Vi

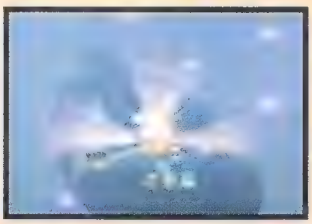


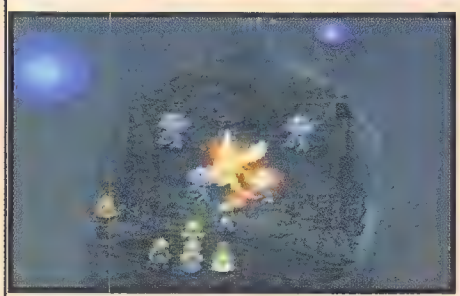
ritroverete così con Alma al vostro fianco come guest, ma anche con quattro Ultima Demons schierati dalla parte del nemico, che dopo un mirabolante effetto grafico si trasformerò in Altima.

Battaglia 53: Graveyard of Airships

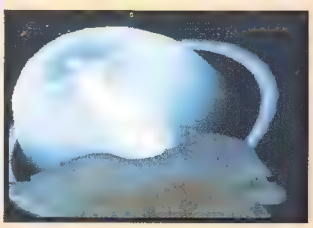
Mi sembra superfluo dirvi di utilizzare i personaggi migliori per questo ultimo scontro. Se avete Beowulf usate la sua abilità Drain sulla seconda incarnazione di Ajora, così come potete attaccare con Lich. Non preoccupatevi di Alma, che sarà in grado di badare a se stessa (e anche se dovesse morire non fa niente) e non affrontate gli Ultima Demons, ma attaccate senza respiro Ajora così da ridurre il prima possibile al minimo i 1300 punti di Hp di cui è dotata ed evitare complicazioni dovute alla sua



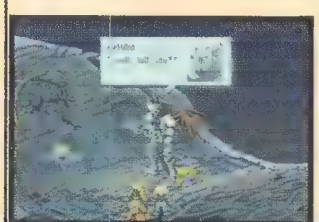




spiacevole abilità di potersi teletrasportare. Fatto ciò non cantate ancora vittoria, visto che il nemico si incavolerà non poco e urlerà vendetta trasformandosi nel vero Ajora, certamente meno bellino del precedente . Il mostro finale avrà ben 3000 punti di HP, ma fortunatamente gli Ultima Demons scompariranno lasciandogli campo libero. Il nemico si teletrasporterà ai due lati della nave con costanza, ma non preoccupatevi perché

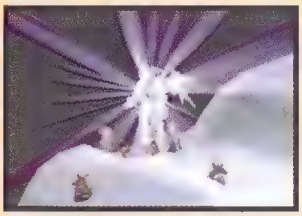


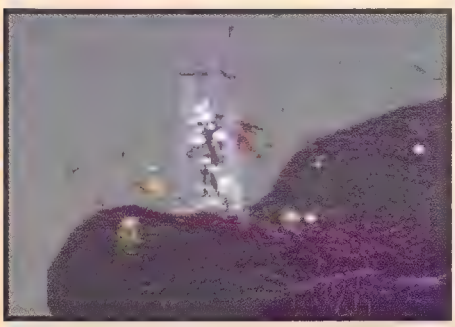
nel caso non riusciate a colpirlo in queste occasioni vi basterà rimanere nel mezzo del ponte e aspettare che



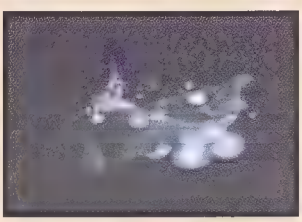
arrivi vicino a voi, magari dopo aver caricato qualche attacco di un certo prestigio. Non ci sono particolari tattiche di gioco, se non di rimanere ricaricati di energia con l'utilizzo di Chemist e Maghi di alto livello e attaccare senza tregua con tori come Orlandu e Worker 8.

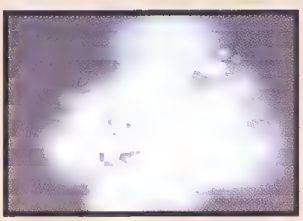
Prima o poi avrete la meglio sul marrano, a questo punto vi godrete la spettacolare esplosione che porrà fine al gioco, esplosione che però coinvolgerà tutto il party, senza via di scampo per nessuno. gioco non è certo finito qui, guardatevi il vostro funerale (di Ramza per la precisione) e attendete l'arrivo di Olan, che vi renderà omaggio. Leggete con attenzione quanto racconta riguardo Delita, che ha sposato la Principessa Ovelia ed ora è il

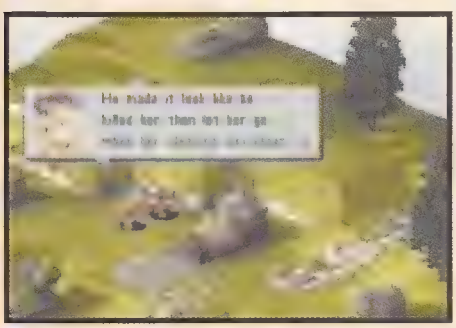




Re di un paese finalmente in pace e non crucciatevi eccessivamente quando incapperete nel tratto di racconto in cui Olan racconta dell'omicidio compiuto dal Re contro la sua sposa, poi capirete . Quando sembra tutto pronto per l'uscita di scena anche di questo personaggio ecco che entrano in campo due chocobo con in sella Ramza e



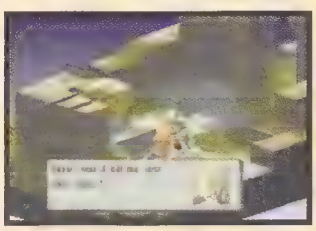


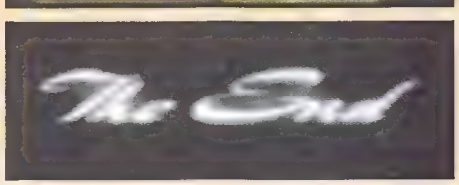


Alma, riconosciuti a stento da un Olan ora contento di sapervi vivi e vegeti. A questo punto partirà la sequenza finale in Computer Grafica (nella quale il nome di Olan è stato scritto male), guardatela, leggete tutto quanto ha da raccontarvi un discendente del prode Olan, autore di queste memorie e poi aspettate che finiscano i titoli di coda per ritrovarvi...

...alle rovine della chiesa del Castello di Zeltannia. La Principessa è nascosta in un angolo, pensierosa, e l'arrivo del marito recante un mazzo di fiori per il suo compleanno non la rende certamente meno infelice.

Ovelia non riesce a perdonare a Delita il suo egoismo, di usare le persone per raggiungere i suoi scopi, e per questo finisce colpita dal pugnale del guerriero, che invoca il vostro nome, reo di essere entrato indelebilmente nel cuore della Principessa, che ha preferito morire piuttosto che vivere senza avervi al





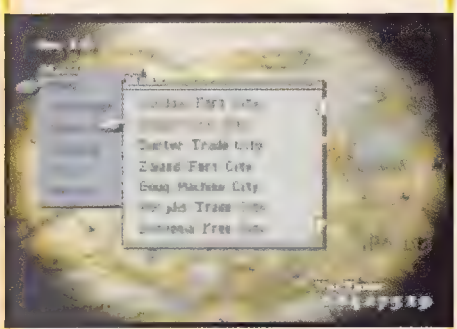
suo fianco.

Questa è una possibile interpretazione della fine di Final Fantasy Tactics, ma vi ricordate cosa disse Olan al cimitero? Ora sta a voi trovare la verità e la spiegazione di quanto è accaduto.

L'ARRIVO DI CLOUD

Per iniziare l'avventura andate a Goug Machine City, dove Besrodio, il padre di Mustadio, vi mostrerà una strana sfera di alluminio trovata durante degli scavi effettuati nella zona N.57 che sembra reagire alle Pietre dello Zodiaco.

Quando ritornate alla mappa andate a Goland Coal City, nel centro della mappa, visitate il negozio per vedere se potete comprare qualche nuovo oggetto e leggete i "Rumors" del bar alla sezione "Ghosts of Colliery" in cui viene chiesto aiuto per sconfiggere un mostro che ha occupato un'importante miniera di carbone. Uscite dal bar e andate a Lesalia, dove vi ritroverete nel bar ad ascoltare proprio dei discorsi su questo fantomatico Holy Dragon. Dopo aver carpito un numero sufficiente di informazioni Ramza deciderà di accettare il lavoro e mentre sta per uscire dal bar viene fermato da un cavaliere di nome Beowulf che si offre come compagno di lotta in questa missione. Accettate il suo aiuto e fatelo diventare membro del party come ospite. A questo punto noterete che la città di Goland è diventata rossa. Prima di



proseguire comprate del buon equipaggiamento per Beowulf, equipaggiatelo con la Yin-Yang Magic come seconda abilità e poi ritornate a Goland, dove potrete solamente entrare nelle miniere di Colliery e dare così inizio alla sotto-avventura. Per prima cosa dovrete affrontare tre scontri al fine di raggiungere le fogne, dove troverete l'Holy Dragon Reis. Ma non anticipiamo

troppo gli avvenimenti e partiamo con:

Battaglia 1

Colliery underground third floor

In questo primo scontro sarete attaccati da un

folto gruppo di chemist, che affronterete senza una particolare strategia, anche se potrebbero rivelarsi utili i Calculator in grado di attaccare i nemici anche dalla lunga distanza con magie dalla buona efficacia. Cercate di approfittare dell'abilità di Beowulf di paralizzare i nemici ma fate attenzione a non entrare nel suo raggio d'azione per non venire coinvolti inutilmente. Vista la discreta distanza di alcuni nemici non sarebbe male impiegare un buon numero di personaggi veloci e con un tempo di ricarica superiore alla media.

Salvate la posizione, sistemate il party e preparatevi ad affrontare:

Battaglia 2: Colliery underground second floor

Questo livello assomiglia molto al precedente tranne che per i chemist che sono stati rimpiazzati da due ladri e da due mostri (uno dei quali è nascosto dietro il primo ladro presente nel buco in basso a destra). L'unica cosa degna da segnalare è la Blaze Gun posseduta da uno dei due chemist rimasti che potreste rubare senza troppa difficoltà.

Salvate nuovamente la posizione e affrontate l'ultimo piano.

Battaglia 3

Colliery underground first floor

Questa volta avrete da affrontare due Chemist, due Dragoni blu e un maialino (?). Non curatevi del maiale che risulta assolutamente innocuo e concentrate gli attacchi sui due Dragoni che hanno un alito veramente potente. Utilizzate attacchi di fuoco per contrastare la loro natura di ghiaccio e arrecare più danno del normale ed evitate assolutamente le magie di ghiaccio. Come al solito le tecniche di spada di Agrias e Cid si riveleranno le più efficaci.

Salvate nuovamente la posizione e preparatevi all'ultima battaglia di questa sezione.

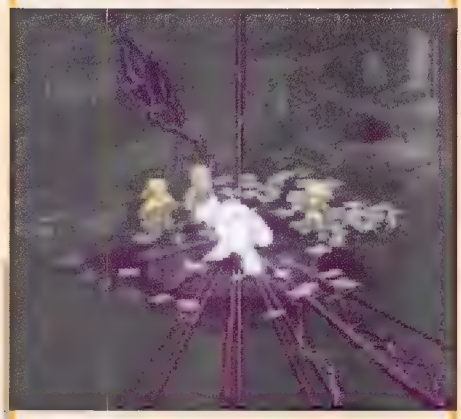
Battaglia 4

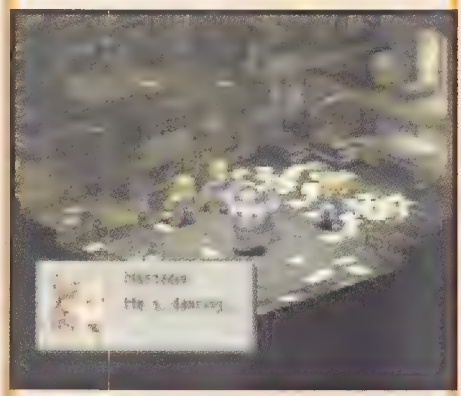
Underground passage in Goland

Arrivati nelle fogne vedrete Reis, il Dragone viola, circondato da diversi mostri con Beowulf

pronto a gettarsi in suo aiuto. Per prima cosa occupatevi delle piante velenose con le magie del ghiaccio prima che queste possano utilizzare la Death Sentence o il Petrify su di voi. Nel caso siate così fortunati da avere più di un nemico allineati sul passaggio di pietra presente utilizzate senza indugio la Earth Slash o l' Holy Explosion così da colpirne più di uno alla volta. Quando avete finito con le piante velenose affrontate Schinoeg e lasciate che Reis si prenda cura dei Molboi rimanenti. Assicuratevi di ricaricare costantemente l'energia di Reis e fate attenzione al Giga Flare di Schinoeg che benché non sia così potente paragonato all'effetto grafico che produce, rimane comunque discretamente pericoloso. Logicamente fate si che Orlandu proceda spedito verso Schinoeg così da poterlo affrontare quanto prima e eliminarlo, molto probabilmente con un solo colpo.

Terminato lo scontro otterrete la Pietra dello Zodiaco del segno dell'Acquario che vi verrà consegnata da Beowulf, il quale si unirà a voi insieme a Reis. L'avventura non è certo finita qui, ritornate a Goug e guardate cosa combina Ramza con la Pietra dello Zodiaco inserendola nella sfera di metallo trovata da Besrodio. Questa reagirà al potere della Pietra e si trasformerà in un robot , che subito riconoscerà in Ramza il suo padrone, il quale per testarne la fedeltà prima lo farà ballare in una scena molto comica e poi, per provarne invece la forza, lo scaglierà bonariamente contro Mustadio, che rimarrà ucciso dal colpo ricevuto mandando in panico Ramza che subito cercherà una Phoenix Down per riportare in vita l'amico. Dopo che avrete aggiunto anche questo forte alleato alla vostra



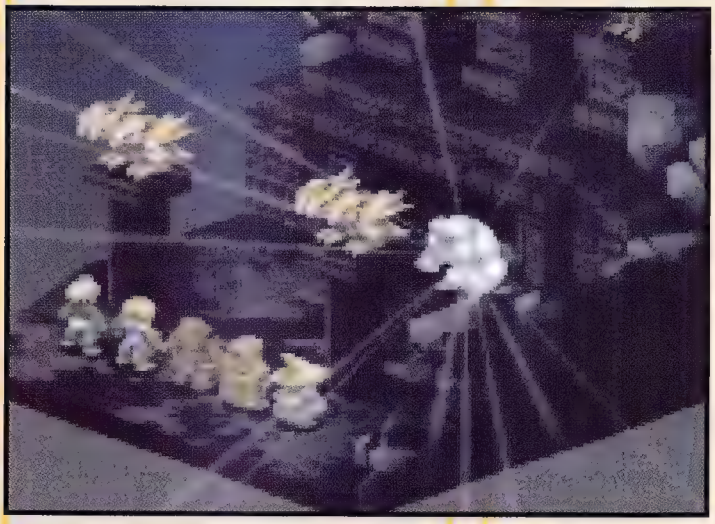


truppa provate ad abbandonare la città per far iniziare un'altra breve sequenza in cui Besrodio vi mostrerà un altro strano macchinario rinvenuto durante nuovi scavi che però per essere attivato necessita della Pietra dello Zodiaco del segno dei

Pesci . Per trovare la prossima Pietra andate al castello di Zeltennia, visitate il bar e leggete quanto dice il testo intitolato " Cursed Island". Questa azione farà formare sulla mappa di gioco un nuovo percorso che vi permetterà di raggiungere il Tempio di Nelveska. Prima di partire acquistate un po' di Soft e fate si che uno dei vostri personaggi abbia l'abilità di High Jump e Move-Find Item per poi andare spediti verso la nuova meta. Qui incontrerete un robot simile al vostro di nome Worker 7 New, che al vostro sopraggiungere si attiverà per impedirvi di proseguire attaccandovi con l'aiuto di una serie di creature presenti fuori dal Tempio.

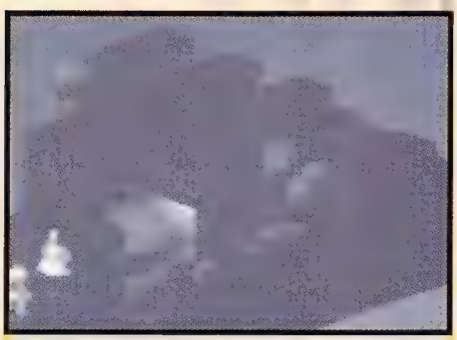
Battaglia 5

Nelveska Temple



Lo scontro si rivela più difficile di quanto sembra poiché i nemici colpiscono duro e con molta rapidità, quindi voi dovrete controbattere ogni loro mossa con la stessa durezza. Per prima cosa attaccate le Idre con i vostri attacchi migliori e con il primo turno dovreste essere in grado di sconfiggerne almeno una. Di seguito occupatevi delle Cockatrices che si avvicineranno e dopo la prima ondata scagliatevi sulla seconda Idra. Finito il lavoro qui attaccate Worker 7 ma fate attenzione ai suoi attacchi che sono molto potenti ai quali non potete nemmeno controbattere efficacemente con magie di rallentamento, o confusione alle quali è immune. Dopo che l'avrete confitto la prima volta il nemico si rigenererà, ma avrà solo 1 punto di HP e quindi non ci dovrebbero essere problemi ad abbatterlo definitivamente. Lo scontro è così concluso e dopo la sua distruzione il robot nemico rilascerà un'altra Pietra dello Zodiaco che in seguito verrà utilizzata da Beowulf. Nel caso vogliate conquistare due oggetti molto pregiati utilizzate il personaggio preparato con le abilità elencate poco sopra per farlo salire fin sopra le due colonne ove giacciono le Idre all'inizio del combattimento e recuperare una lancia e uno scudo di incredibile valore. Questi oggetti sono anche classificati come Javelin e Escutcheon ma non li potrete comprare da nessun'altra parte nel gioco. Assicuratevi che il personaggio selezionato per recuperarli abbia un basso valore di Brave e già che ci siete visitate pure le colonne sul retro del tempio per prendere un Sasuke Knife e una Nagrarock Sword.

Quando ritornerete alla mappa provate a lasciare Nelveska Island per far iniziare un'altra sequenza animata in cui Beowulf userà la Pietra del Cancro per donare a Reis la sua forma originaria, che si rivela essere quella di una splendida fanciulla innamorata del guerriero vostro compare. Fatto ciò la donzella si unirà al vostro party mantenendo tutti i suoi poteri del Drago e ottenendone dei nuovi, anche se non potrà, stranamente, portare dell'equipaggiamento supplementare. Ritornate a Goug e utilizzate la Pietra del Cancro nel nuovo macchinario scovato da Besrodio, il quale si rivelerà una macchina spazio temporale in grado di richiamare da un mondo parallelo un personaggio assai conosciuto ai più. Farete infatti la conoscenza di Cloud, il guerriero del mitico RPG di Square, Final Fantasy 7, anche se non potrete ancora considerarlo membro permanente del vostro party poiché il simpaticone verrà colto da un attacco di schizofrenia e correrà fuori dalla stanza urlando il nome del suo arcinemico Sephiroth. Non scoraggiatevi comunque che la meta è vicina. Fate ancora un piccolo sforzo



e andate a Zarghidas Trade City dove assisterete ad una sequenza in cui Aerith verrà circondata da un gruppo di ladri senza scrupoli, affrontati inizialmente dal nostro Cluod, il quale non riuscendo a

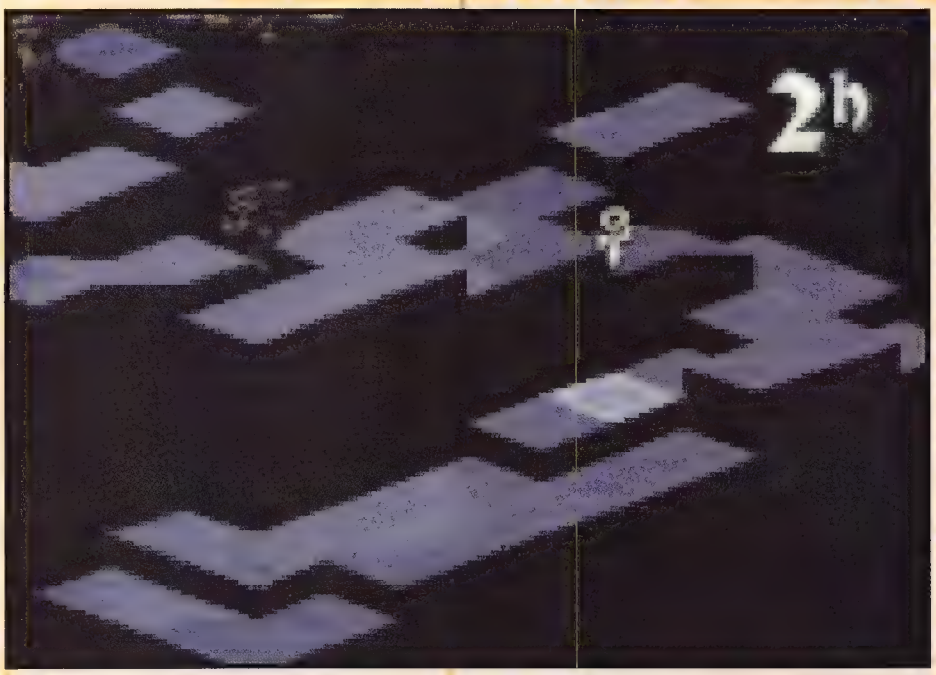
liberarsi del dolore alla testa causato dei suoi ricordi manipolati da Sephiroth, cadrà a terra inerme. Fortunatamente arriverete voi di gran carriera, pronti a soccorrere la giovane fioraia e il prode guerriero in difficoltà.

Battaglia 6

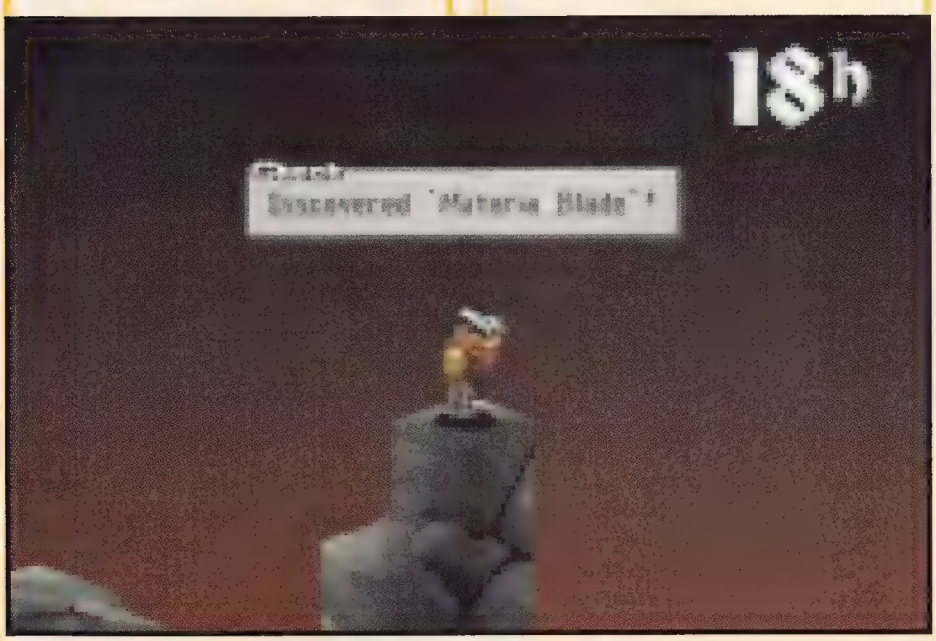
Zarghidas Trade City

Se non siete in grado di vincere questa battaglia con gli occhi chiusi e facendo giocare il vostro cane al vostro posto vi consiglio di abbandonare il gioco. L'unica, piccolissima, preoccupazione riguarda lo stato di salute di Cloud, che potrebbe necessitare di qualche Potion per restare in vita. Per il resto utilizzate chi più vi aggrada, anche se tra i tanti mi sento di potervi consigliare Meliadoul e le sue tecniche di Spada Magiche.

Conclusa anche l'ultima battaglia di questa mini avventura Cloud si unirà al gruppo, ma per utilizzare con profitto il personaggio e fargli eseguire le sue letali Limit Break dovrete recuperare la

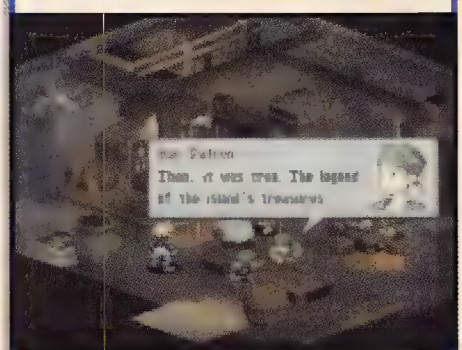


Materia Blade, vale a dire la sua spada. Prima di partire verso il luogo ove è nascosto il manufatto equipaggiate uno dei vostri personaggio (preferibilmente un Ninja) con l'abilità Move-Find Item e andate al Bervenia Volcano. Qui fate in modo di combattere una battaglia casuale ma aspettate ad uccidere tutti i nemici, poiché il Ninja dovrà raggiungere la cima del vulcano e conquistare la tanto sospirata spada. (fft393) Solo dopo esserne entrati in possesso spazzate via dal campo di gioco tutti gli avversari e equipaggiate Cloud con questa arma. A dirvi la verità, tutta la verità, Cloud non è un grandissimo personaggio poiché le Limit sono molto lunghe da caricare e per di più il suo livello parte da 1, quindi non avrete molto tempo per vederlo crescere a sufficienza. Consolatevi con gli altri due guerrieri ottenuti, Beowulf e Worker 8, che si rivelano invece molto forti.

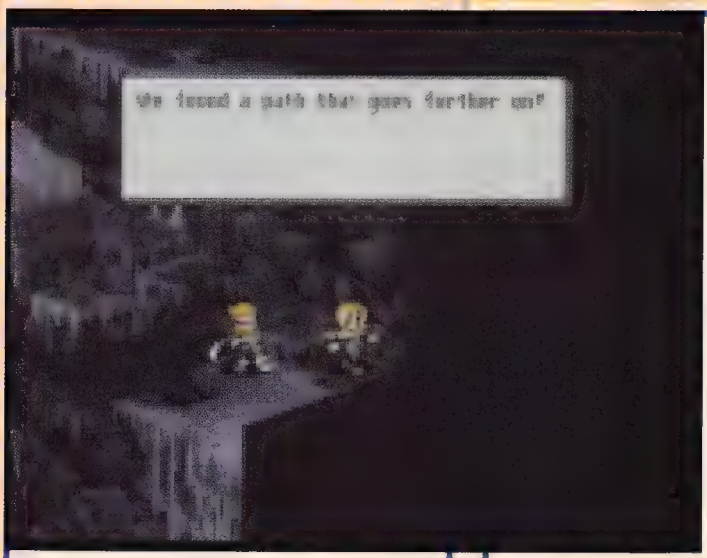


DEEP DUNGEON SECTION

Come già anticipato nel corso della soluzione principale potete accedere a questa sotto-avventura solo dopo aver completato il Tempio di Murond.



Questo luogo è formato da dieci piani ognuno caratterizzato da scontri contro mostri veramente potenti ma anche da ricompense in oggetti e armi di indiscusso valore. Per raggiungere questo posto magico andate a Warjilis Trade City. Appena giunti in città vedrete una sequenza nel bar in cui un paio di avventori discutono a proposito dell'esistenza di una misteriosa isola in cui sono nascosti grossi tesori ma protetta da grandi insidie. Uscite dal bar e vedrete che sulla mappa si formerà un nuovo tragitto che vi porterà dritti al Deep Dungeon. Cliccateci sopra e apparirà il nome del primo livello da affrontare, Nogias. Prima di partire con la descrizione di ogni livello eccovi qualche informazione di carattere generale. Come sapete in tutto ci sono dieci piani, tutti aventi nomi alquanto stravaganti, come ad esempio Mlapan o Nogias, che se osservate bene sono Napalm e Saigon scritti al contrario quasi fossero citazioni di



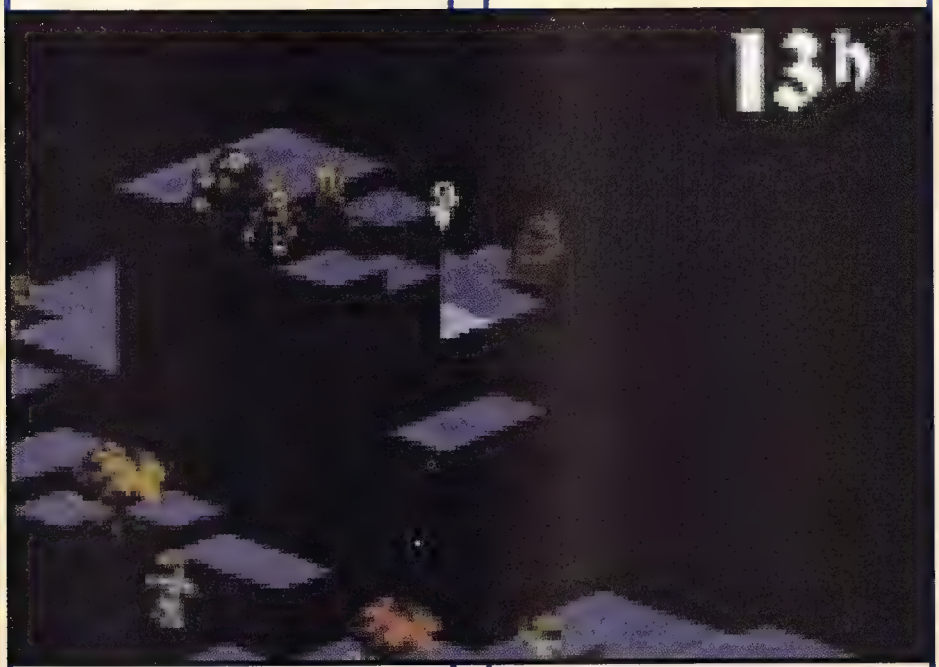
Apocalypse Now. Per rendere il vostro lavoro più difficile tutti i livelli sono totalmente al buio e le uniche cose che potrete vedere i vostri omini e gli avversari, mentre non avrete idea di come sia conformato il terreno fino a quando non deciderete di muovervi. Proprio in questo momento avrete la possibilità di vedere una parte dell'area di gioco, anche se ci sono alcuni trucchetti che vi permetteranno di evidenziare un'area assai più vasta del normale. Potrete infatti utilizzare attacchi a lungo raggio come quelli di Besroio, lo Shock di Beowulf, il Dispose di Worker 8 o, per ottenere gli effetti migliori, il Teletrasporto, che illuminerà tutto il terreno esistente. Così facendo potrete studiare il terreno con tutta tranquillità poiché basterà scegliere di spostarsi con il teletrasporto per evidenziare l'intera area senza essere costretti poi a confermare l'azione. Per mostrare invece le pareti e le zone diverse dal terreno di gioco potrete utilizzare i cristalli in cui si trasformeranno i nemici dopo essere stati battuti, che funzioneranno come delle lampade ad alta efficienza. A complicare maggiormente le cose non dovrete solamente sconfiggere tutti i nemici presenti ma dovrete anche trovare l'uscita del livello, altrimenti, dopo uno scontro andato a buon fine, vi ritroverete nella mappa principale con l'obbligo di dover ripetere l'ultimo piano affrontato senza successo.
Come se tutto ciò non fosse abbastanza pensate un po' che la disposizione dell'uscita è casuale e quindi non mi è possibile dirvi dove si trova la via di fuga per ogni livello, anche se c'è un modo per scoprirla quasi a botta sicura. Utilizzate la magia Chicken di Beowulf così da trasformare un nemico in gallina, eliminate tutti i restanti mostri e poi aspettate che il pennuto raggiunga un zona del terreno e che lì si fermi per almeno due turni. A questo punto prendete il posto della gallina e se tutto è andato per il verso giusto comparirà un messaggio indicante la via d'uscita. Mi raccomando di tenere sempre controllato il livello di Brave del nemico trasformato in gallina, che non dovrà superare le dieci unità pena la riacquisizione della sua forma originaria. Per quanto riguarda gli oggetti che potrete ottenere in ogni livello saranno rintracciabili solo utilizzando l'abilità Move-Find Item in congiunzione con un basso livello di Brave, altrimenti rischierete di trovare solo delle inutili Phoenix Down. Per abbassare il vostro livello di Brave potete utilizzare l'abilità Threaten del Meditator oppure il Foxbird dell'Oracle e vi consiglio di donare al personaggio incaricato di cercare i tesori anche i Germinas Boots, in grado di aumentare sia il raggio di spostamento che l'ampiezza del salto. Nelle sezioni che seguiranno vi verranno date le esatte coordinate per trovare tutti gli oggetti di valore presenti nel livello, con la precisazione che le coordinate sono riferite alla telecamera ruotata in modo da avere i vostri personaggi rivolti verso il fondo dello schermo e posizionati a sinistra nel momento in cui inizia lo scontro. Perciò (0, 0) è l'angolo in basso a sinistra, dove la prima cifra rappresenta le ascisse (orizzontale) e la seconda le ordinate (verticale). Mi sembra di avervi detto tutto, quindi iniziamo con la trattazione analitica dei singoli livelli.

Livello 1
NOGIAS

Essendo il primo livello si presenta più come un allenamento, anche se è possibile trovare alcune ottime armi da fuoco. Inizierete la partita in cima a un promontorio e quindi sarebbe cosa buona e giusta utilizzare attacchi a lunga gittata contro dei nemici probabilmente numerosi ma non particolarmente ostici. Diciamo che è un buon riscaldamento in attesa di imprese più stimolanti. Di seguito la disposizione degli oggetti che potete ottenere.
(2, 2) Blaze Gun
(0, 9) Glacier Gun
(9, 4) Kiyomori
(0, 6) Elixir

Livello 2
TERMINATE

In questo livello inizierete a confrontarvi testa a testa con i nemici, anche se partirete sempre da una posizione sopraelevata dalla quale potete trarne il giusto vantaggio. Solitamente le forze nemiche saranno formate da Archers, Ahrimans e Skeletons che quindi confronterete con dei guerrieri di pari livello con l'abilità Arrow Guard inserita, specialmente per quanto riguarda Worker 8. Per prima cosa eliminate gli Archers, poi affrontate gli Ahrimans e infine sistemate gli Skeletons. Se invece vi troverete ad affrontare Maghi e Fantasmi sarete più fortunati visto che si riveleranno ancora più deboli. Comunque non sottovalutateli poiché già da questo livello potreste incontrare difficoltà quasi tutti i nemici rimanendo comodamente entro l'area di partenza, che vi garantisce un'ottima postazione di tiro e che si rivela sufficientemente difficile da raggiungere per i nemici che saranno un facile bersaglio



per i vostri cecchini. Logicamente portatevi dietro il grande Orlandu, che con le sue magie di discreta gittata si rivela come sempre indispensabile e letale al primo colpo. Anche qui datevi delle priorità: gli Elixir possono anche essere ignorati mentre non dimenticatevi di prendere le due armi presenti.
(5, 3) Elixir
(1, 6) Mace of Zeus
(2, 15) Elixir
(7, 9) Yoichi Bow

Livello 4
VALKYRIES

Questo livello metterà a dura prova i vostri nervi vista la sua vastità che renderà più difficile del solito trovare l'uscita della stanza. Come in Delta troverete molte buche nel terreno che renderanno difficoltoso spostarsi con agilità da una piattaforma all'altra, e le analogie non finiscono qui visto che anche qui ci saranno due gruppi di nemici composti ognuno da quattro elementi. Utilizzate la stessa strategia utilizzata nel livello sopracitato e non

impensabili vedendo Nogias. Assicuratevi di prendere la spada Save The Queen e datela ad Agrias, mentre se non volete impazzire troppo potete evitare di prendere la Blood Sword che non è niente di speciale.
(6, 7) Blood Sword
(2 ,10) Elixir
(0, 1) Save the Queen
(4, 0) Elixir

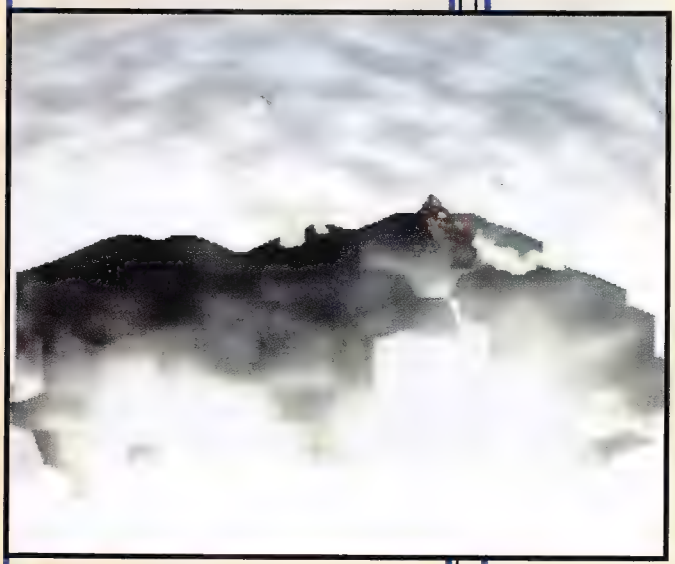
Livello 3
DELTA

Questo livello si rivelerà più semplice dei primi due, infatti tutto quello di cui avrete bisogno sono dei combattenti con attacchi a lungo raggio come Mustadio e Worker 8. Il livello è costituito da tre isole circondate da pozzi senza fondo. Con i personaggi che vi ho descritto all'inizio potete eliminare

dovreste avere troppi problemi. Se vi dovesse capitare di trovare dei gruppi di Molbols invece dei soliti nemici allora sistemateli con attacchi a lungo raggio (ad es. il Lightning Stab) in grado di colpire più nemici se posti uno vicino all'altro.
(2, 12) Elixir
(8, 4) Faith Rod
(10, 5) Kaiser Plate
(10, 4) Fairy Harp

Livello 5
MLAPAN

Voi vi trovate in cima a un pendio circondato da un'orda di nemici. C'è solo una via che vi conduce sulla terraferma e questa percorre tutto il livello come una spirale. Quello che dovete fare è arroccarvi in uno dei lati della piattaforma da cui iniziate, e precisamente quello formato da due blocchi contigui di terreno posti vicino all'inizio del passaggio e lanciare da qui le Holy Explosions che scenderanno lungo questo corridoio per eliminare i nemici come fossero birilli. Nel caso abbiate nel vostro party sia Orlandu che Agrias avrete la possibilità di coprire entrambi i lati del passaggio e rendere la postazione invalicabile. I nemici peggiori sono i Priest poiché questi maledetti continuano a curare e far resuscitare i compagni in difficoltà, quindi eliminateli per primi, poi concentratevi sul resto dei mostri presenti. Per facilitarvi il compito di colpire i nemici a distanza potete utilizzare un



Lancers con l'abilità Ignore Height e saltare in testa ai nemici. Assicuratevi di prendere l'Excalibur che darete a Beowulf così come l'Iga Knife, la miglio spada per i Ninja.
(8, 2) Excalibur
(11, 0) Elixir
(11, 6) Iga Knife
(0, 6) Elixir

Livello 6
TIGER

Benché inizialmente sembri molto piccolo, il campo di battaglia raggiungerà presto dimensioni di tutto rispetto. Si tratta di un terreno piatto con tre pareti di roccia messi a mo' di séparé. Utilizzate per prima cosa un attacco a lungo raggio per vedere dove sono disposti i nemici e non avventuratevi troppo allo scoperto visto che potete benissimo superare le pareti rocciose con attacchi a lunga gittata come il Lightning Stab e altre magie d'attacco che funzionano alla perfezione. Notate come tutti gli oggetti segreti siano disposti nell'angolo a destra nel punto di partenza, quindi non ci sono scuse per lasciarsele scappare.
(9, 9) Secret Clothes
(10, 9) Elixir
(10, 8) Blast Gun
(9, 8) Cursed Ring

Livello 7
BRIDGE

Anche questo si presenta come un livello perlopiù pianeggiante con solo una grossa roccia nel bel mezzo del terreno. Voi inizierete da uno dei lati di questa roccia, che offre collegamenti con il resto del paesaggio che voi utilizzerete per raggiungere i nemici posti sulla sporgenza facendovi forti della maggiore altezza della vostra postazione d'attacco. Preoccupatevi di non far disperdere le vostre truppe e non lasciatevi trasportare in cima alla roccia che raggiungerete solo per ottenere gli oggetti nascosti, sempre che abbiate l'abilità di High Jump. Altra abilità da tenere in considerazione è la Secret Hunt, che vi potrebbe venire utile qualora incontraste un mostro di nome Sacred, al quale potrete rubare la migliore lancia del gioco. Non abbattetevi se non troverete subito l'uscita, visto che questa scocciatura diventa via via sempre più stressante.
(4, 4) Elixir
(10, 4) Sage Staff
(12, 4) Koga Knife
(14, 4) Elixir

Livello 8
VOYAGE

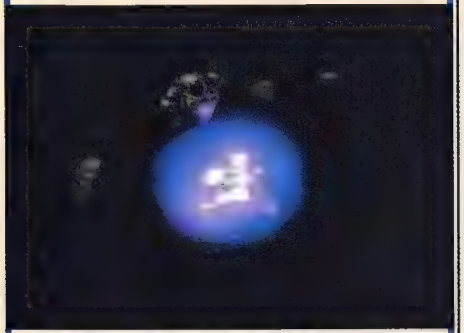
Questo livello è fondamentalmente una scogliera divisa a due altezze diverse. Voi inizierete nella parte superiore da cui affronterete, a seconda dei casi, un piccolo gruppo di umani accompagnati da dei piccoli mostri poco potenti oppure, nell'ipotesi più sfortunata, una serie di esseri veramente massicci: Behemoths, Dragons e Hydras. Contro il secondo gruppo restate compatti e cercate di

sopravvivere utilizzando al meglio magie d'attacco e difesa, le Holy Explosion e le Break Techniques. Non avventuratevi in ricerche di oggetti bonus se non avete il campo assolutamente libero a meno che non stiate affrontando il primo gruppo, che vi darà certamente più respiro. Prima di colpire qualche umano controllate se questi sono in possesso dell'abilità Move-Find Item. In caso affermativo eliminate o bloccate per primi questi personaggi poiché potrebbero precedervi nel ritrovamento delle armi speciali, cosa che vi manderà su tutte le furie (ve lo assicuro).
(6, 4) Perseus Bow
(7, 6) Robe of Lords
(8, 9) Ragnarok
(10, 10) Elixir

Livello 9
HORROR

L'ultimo livello, per così dire, "normale" di questa sezione si presenta con due massicce colonne ai lati dell'area di gioco e una più piccola nel centro. Fortunatamente i nemici non sono molto pericolosi, trattandosi per la maggior parte di Ninja e Samurai poco resistenti. Per prima cosa uccidete i Ninja che hanno l'abilità di rubarvi gli equipaggiamenti e fate attenzione ai nemici che cercano di nascondersi dietro alle colonne dove risulta effettivamente difficile vederli. Sfortunatamente, alcune volte, potreste imbattervi in Lanceri e

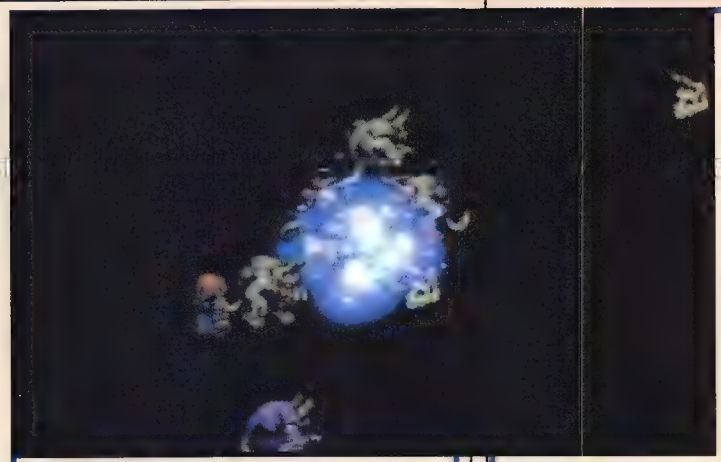
Cockatrices, e allora la faccenda si fa più complicata. Cercate di rimanere compatti su uno dei due pilastri e utilizzate i vostri attacchi migliori per eliminare per primi i Cockatrices e poi affrontare i Lanceri che si avvicineranno alla vostra postazione. Per trovare l'uscita con maggiore velocità equipaggiate un personaggio con l'abilità Ignore Height per fargli perlustrare il pian terreno saltando giù senza problemi dalla cima dei pilastri.
(4, 3) Grand Helmet
(5, 3) Venetian Shield
(0, 9) Maximillian
(10, 3) Elixir



Livello 10

END

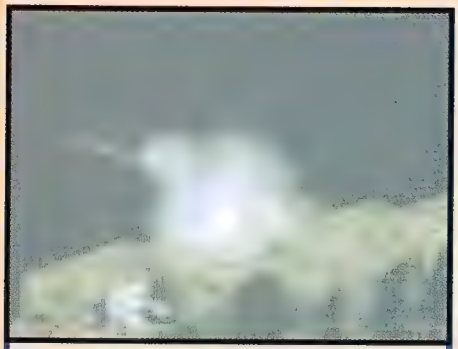
Prima di iniziare l'ultimo scontro assicuratevi di avere un Meditator con l'abilità Solution e, nel caso vogliate assimilare la magia più potente del gioco, lo Zodiac, portatevi dietro un Summoner equipaggiato con l'abilità MP Switch. Arrivati sull'area di gioco incontrerete uno strano individuo di nome Elidibs che senza pensarci su un minuto di troppo utilizzerà una Pietra dello zodiaco per trasformarsi in un mostro e affrontarvi a duello con l'intenzione di appropriarsi delle vostre Pietre. Il livello presenta un terreno di partenza da cui voi iniziate e una zona rialzata da raggiungere tramite una scalinata di pietra disseminata di mostri chiamati



Apanda. Non spaventatevi del mostro che avete di fianco alla partenza visto che questo è un vostro alleato ed è un Apanda di color porpora di nome Byblos. Procedete lungo la scalinata affrontando gli Apanda nemici con attacchi potenti quali il Lightning Stab o la Holy Explosion, e utilizzate il Mediator con la magia Solution per abbassare il livello di Fede del personaggio principale. Una volta raggiunto Elidibs fate attenzione al suo potente attacco magico in grado di provocare 700 e più punti di danno, che lancerà dopo aver caricato la giusta dose di magia. Per evitare di venire coinvolti in gruppo dividetevi e preoccupatevi di far resuscitare i morti mentre non statevi a preoccupare di rigenerare i feriti poiché il nemico è in grado di abbattervi con un colpo solo anche se siete carichi al massimo di energia. Sfruttate però i cristalli presenti sul terreno di gioco lasciati dai cadaveri dei mostri morti e equipaggiatevi con gli Angel Rings che si rivelano indispensabili. Inoltre, se Beowulf è stato colpito duramente non rigeneratelo ma utilizzate la magia Shock che farà molto più male se eseguita in condizioni critiche. Nel caso vogliate apprendere la magia di Elidibs assicuratevi di non colpirlo troppo duramente e tenete conto che il nemico ha un totale di circa 2600-2700 punti HP. Piccola nota di chiusura per quanto riguarda gli oggetti bonus: non cercate di prenderli durante lo scontro ma tornateci dopo, in un secondo momento, quando Elidibs sarà solo un triste ricordo.
(7, 10) Chaos Blade
(5, 12) Chirijiraden
(7, 12) Elixir
(5, 10) Elixir

Dopo che avrete sconfitto il nemico avrete la possibilità di prendere anche la tredicesima Pietra dello Zodiaco, Serpentarius e Byblos diventerà

membro effettivo del vostro party. Complimenti! Avete terminato anche il Deep Dungeon, ma ci sono ancora un paio di cose da dire. Tornate nel livello End con un personaggio munito di Move-Find Item. In cima al livello troverete quattro oggetti: due Elixirs, la Chirjiraden (la miglior spada per i Samurai) e la Chaos Blade. Questa è sicuramente la miglior arma del gioco, visto che ha un attacco di oltre 40 punti, pratica il Regen automaticamente e pietrifica i nemici. Se volete reclutare qualche buon mostro utilizzate Reis e la sua abilità Dragon Tame per portarvi con voi un Tiamat, un mostro



forte almeno quanto (se non di più) Orlandu. Non ne avete ancora abbastanza? Ok, equipaggiate tutti e cinque i personaggi con il Catch e andate nel

nono livello, Horror. I Ninja vi lanceranno contro una serie di armi veramente interessanti che voi potrete prendere al volo grazie a questa abilità. Pensate un po' che se sarete ad un livello sufficientemente alto potreste ottenere persino una Chaos Blade!

PROPOSITIONS

Come promesso il mese scorso eccovi la seconda parte dei lavoretti che potrete completare nel corso del quarto Capitolo del gioco. Le avvertenze sono le stesse delle Proposition precedenti, e cioè utilizzate personaggi adeguati al lavoro che decidete di accettare (lavoro fisico/guerrieri, lavoro di gestione o intelletto/maghi) e vedrete che guadagnerete un sacco di soldi e otterrete molti oggetti utili.

29. Sea of Gredia Island

Capitolo: 4 Giorni: 9-11 Luogo: Riovanes Castle
Costo: 4000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

30. Stranded Trade Ship

Capitolo: 4 Giorni: 8-13 Luogo: Riovanes Castle
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

31. Fiar's Request

Capitolo: 4 Giorni: 12-14 Luogo: Riovanes Castle
Costo: 3000 Ricompensa: Gil, JP

32. Secret Society

Capitolo: 4 Giorni: 2-3 Luogo: Riovanes Castle
Costo: 600 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate Ladri e Ninja

33. Letter to my Love

Capitolo: 4 Giorni: 10-12 Luogo: Riovanes Castle
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, Tesori, JP

34. Master Math!

Capitolo: 4 Giorni: 10-13 Luogo: Gariland Magic City
Costo: 50 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate i Calculators

35. Legendary Monster

Capitolo: 4 Giorni: 14-15 Luogo: Igros Castle
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, JP

36. Minimum's Melancholy

Capitolo: 4 Giorni: 12-14 Luogo: Dorter Trade City
Costo: 600 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

37. Minimum's Melancholy

Capitolo: 4 Giorni: 12-15 Luogo: Dorter Trade City
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

38. Minimum's Melancholy

Capitolo: 4 Giorni: 11-12 Luogo: Dorter Trade City
Costo: 600 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

39. Protect the Little Life

Capitolo: 4 Giorni: 15-16 Luogo: Lionel Castle
Costo: 1500 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

40. Salvage the Trade Ship!

Capitolo: 4 Giorni: 11-14 Luogo: Goug Machine City
Costo: 100 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

41. Devil in the Dark

Capitolo: 4 Giorni: 8-10 Luogo: Goug Machine City
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, JP

42. Mountain of Rain

Capitolo: 4 Giorni: 13-16 Luogo: Warjilis Trade City
Costo: 600 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

43. Within the Darkness

Capitolo: 4 Giorni: 12-14 Luogo: Warjilis Trade City
Costo: 1500 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate i Priests

44. Wandering Gambler

Capitolo: 4 Giorni: 9-12 Luogo: Warjilis Trade City
Costo: 15000 Ricompensa: Gil, JP

45. Miners Wanted!

Capitolo: 4 Giorni: 4-6 Luogo: Goland Coal City
Costo: 50 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate gli Archers

46. Miners Wanted! 2

Capitolo: 4 Giorni: 4-6 Luogo: Goland Coal City
Costo: 150 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente, Utilizzategli Archers

47. Adventurer Ramzen

Capitolo: 4 Giorni: 12-16 Luogo: Goland Coal City
Costo: 1100 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

48. Discovery Tour

Capitolo: 4 Giorni: 10-14 Luogo: Lesalia Imperial Capital
Costo: 5000 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

49. Envoy ship, Falcon

Capitolo: 4 Giorni: 7-9 Luogo: Yardow Fort City
Costo: 3500 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

50. Sullen Experiment

Capitolo: 4 Giorni: 15-16 Luogo: Igros Castle
Costo: 1100 Ricompensa: Gil, JP

51. Hidden Trap at the Maze

Capitolo: 4 Giorni: 12-14 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 8000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

52. One Activity

Capitolo: 4 Giorni: 7-15 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 500 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Utilizzate i Geomancers

53. Ruins at Bed Desert

Capitolo: 4 Giorni: 11-15 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 550 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

54. Adventurer Wanted!

Capitolo: 4 Giorni: 8-12 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 100 Ricompensa: Gil, JP

55. I Saw It! I Swear!

Capitolo: 4 Giorni: 12-15 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, JP

56. Larner Channel Waves

Capitolo: 4 Giorni: 9-13 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 3100 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

57. Mother

Capitolo: 4 Giorni: 8-12 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, JP

58. Phantom Thief Zero!

Capitolo: 4 Giorni: 8-9 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 100 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

59. Thief Zero Returns!

Capitolo: 4 Giorni: 8-9 Luogo: Lesalia Imperial Capital
Costo: 500 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

60. Thief Zero Reborn!

Capitolo: 4 Giorni: 8-9 Luogo: Igros Castle
Costo: 5000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

61. Thief Zero's Last Stand

Capitolo: 4 Giorni: 8-9 Luogo: Limberry Castle
Costo: 10000 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

62. Himka Cliffs

Capitolo: 4 Giorni: 8-12 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 1500 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

63. The Lord's Ore

Capitolo: 4 Giorni: 9-11 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 13000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

64. Poeskas Lake Bottom

Capitolo: 4 Giorni: 12-14 Luogo: Limberry Castle
Costo: 1500 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

65. Ominous Dungeon

Capitolo: 4 Giorni: 11-13 Luogo: Limberry Castle
Costo: 3000 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

66. My Treasures

Capitolo: 4 Giorni: 8-13 Luogo: Limberry Castle
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, JP

67. Chocobo Restaurant

Capitolo: 4 Giorni: 2-4 Luogo: Limberry Castle
Costo: 100 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

68. Wandering Gambler

Capitolo: 4 Giorni: 11-13 Luogo: Limberry Castle
Costo: 15000 Ricompensa: Gil, JP

Le successive Propositions appariranno solo dopo che avrete sconfitto Dycedarg

69. Legendary Traces

Capitolo: 4+ Giorni: 13-14 Luogo: Igros Castle
Costo: 200 Ricompensa: Gil, Terra inesplorata, JP

70. The Greatest Plan

Capitolo: 4+ Giorni: 8-10 Luogo: Riovanes Castle
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

71. Hard Lecture

Capitolo: 4+ Giorni: 8-12 Luogo: Riovanes Castle
Costo: 200 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate vari utenti magici

72. Defeat Golden Gotsko!

Capitolo: 4+ Giorni: 14-15 Luogo: Goland Coal City
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, JP

73. Terror of Assault Cave

Capitolo: 4+ Giorni: 13-14 Luogo: Goland Coal City
Costo: 1500 Ricompensa: Gil, JP

74. Dream of a Miner

Capitolo: 4+ Giorni: 12-14 Luogo: Goland Coal City
Costo: 150 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

75. If Wishes Come True

Capitolo: 4+ Giorni: 15-16 Luogo: Lesalia Imperial Capital
Costo: 6000 Ricompensa: Gil, JP

76. Son, Pappa!

Capitolo: 4+ Giorni: 12-15 Luogo: Lesalia Imperial Capital
Costo: 3000 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

77. Secret Door

Capitolo: 4+ Giorni: 8-11 Luogo: Lesalia Imperial Capital
Costo: 3050 Ricompensa: Gil, JP

78. Good Workplace and Job!

Capitolo: 4+ Giorni: 9-14 Luogo: Yardow Fort City
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, JP

79. Miner's Tour

Capitolo: 4+ Giorni: 10-14 Luogo: Yardow Fort City
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, JP

80. Miner's Tour 2

Capitolo: 4+ Giorni: 10-14 Luogo: Yardow Fort City
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Dovete prima completare il lavoro precedente

81. Defeat Behemoth!

Capitolo: 4+ Giorni: 13-15 Luogo: Bervenia Free City
Costo: 500 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate i Monaci

82. Attractive Workplace

Capitolo: 4+ Giorni: 6-10 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 1000 Ricompensa: Gil, JP

83. Dream Child

Capitolo: 4+ Giorni: 15-16 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 3500 Ricompensa: Gil, JP

84. How Much is Life Worth?

Capitolo: 4+ Giorni: 8-9 Luogo: Zeltennia Castle
Costo: 550 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

85. Death Canyon

Capitolo: 4+ Giorni: 9-14 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 13000 Ricompensa: Gil, JP

86. Defeat Whirlwind Karz!

Capitolo: 4+ Giorni: 10-13 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 11000 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate i Knight

87. Road of Beasts

Capitolo: 4+ Giorni: 11-13 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 10000 Ricompensa: Gil, JP

88. Memories

Capitolo: 4+ Giorni: 10-12 Luogo: Zarghidas Trade City
Costo: 100 Ricompensa: Gil, JP

89. Shy Katedona

Capitolo: 4+ Giorni: 14-15 Luogo: Zaland Fort City
Costo: 500 Ricompensa: Gil, JP
Nota: Utilizzate i Mediators

90. Emissary of Lionel

Capitolo: 4+ Giorni: 14-15 Luogo: Lionel Castle
Costo: 4000 Ricompensa: Gil, Tesori, JP

* I seguenti lavori non sono associati con nessun Capitolo in particolare e diventano disponibili solo in alcuni periodi dell'anno ed in maniera casuale.

91. Machinist Contest

Capitolo: * Giorni: 11-13 Luogo: Goug Machine City
Costo: 100 Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Utilizzate i Chemists

92. Meister Contest

Capitolo: * Giorni: 14-16 Luogo: Goug Machine City
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, JP

93. Win the Yardow Fight!

Capitolo: * Giorni: 14-16 Luogo: Yardow Fort City
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, Tesori, JP

94. Win the Magic Contest!

Capitolo: * Giorni: 14-16 Luogo: Gariland Magic City
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, Tesori, JP
Nota: Utilizzate utenti magici

95. Win the Zaland Fight!

Capitolo: * Giorni: 14-16 Luogo: Zaland Fort City
Costo: Gratis Ricompensa: Gil, JP
Notes: Utilizzate i Monaci

SILENT HILL

NEXT FEAR MODE E ALTRE CHICCHE

TERZA PARTE

Stupendo, quasi un peccato portarlo a termine. Ma il lavoro è lavoro e quindi eccovi la terza e ultima parte della soluzione di Silent Hill, che dovrebbe essere ora disponibile nella nostra lingua L'unico consiglio che mi sento di darvi è di non perdere un appuntamento con il terrore...

Next Fear Mode questo sconosciuto

Partiamo subito chiarendo il concetto di Next Fear Mode accennato nella precedente puntata di questa soluzione. Si tratta, in pratica, di una modalità che viene affrontata una volta portato a termine il gioco, non importa con quale esito. Le uniche differenze sono rappresentate dall'apparizione di tre armi supplementari (quattro se si considera l'Hyper Blaster che otterrete sbloccando il quinto finale) che avranno come unico scopo quello di semplificarvi la vita. Quindi recuperate i due numeri di Playstation Force che contenevano le prime due parti di questa guida e preparatevi ad affrontare nuovamente le mille insidie che si celano dietro le nebbie dell'oscura Silent Hill. Anche questa volta sarete soli...

Per sapere quale sarà l'arma che vi terrà compagnia durante il vostro misterioso viaggio dovrete prestare attenzione a ciò che appare dietro il rating screen (per tutti coloro che odiano i termini inglesi è la schermata dei punteggi).
Eccovi una breve descrizioni delle armi supplementari e delle locazioni che le custodiscono:

Motosega

Possibilità di muoversi durante l'utilizzo: Sì
Possibilità di mirare: No
Tipo di munizioni: Gasolio
Descrizione (dall'inventario):Potente attrezzo utilizzato per tagliare alberi ecc. ecc.
Altamente pericoloso e mortale.

Martello pneumatico
Possibilità di muoversi durante l'utilizzo: No
Possibilità di mirare: si
Tipo di munizioni: Gasolio
Descrizione (dall'inventario): Attrezzo utilizzato nelle costruzione delle strade per creare buchi per piloni.

Katana

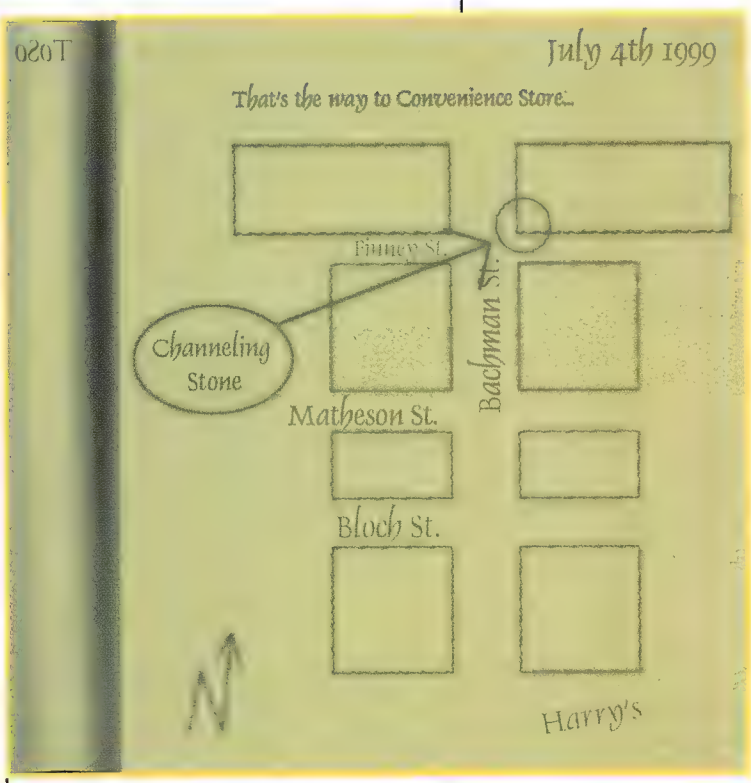
Possibilità di muoversi durante l'utilizzo: Sì
Possibilità di mirare: No
Tipo di munizioni: Nessuna
Descrizione (dall'inventario): Tradizionale spada a lama singola giapponese

Hyper Blaster

Possibilità di muoversi durante l'utilizzo: Sì
Possibilità di mirare: Si
Tipo di munizioni: nessuna
Descrizione (dall'inventario):Pistola ultrapotenziata con mirino a infrarossi e munizioni infinite.

Eccovi le locazioni

Convenience Store

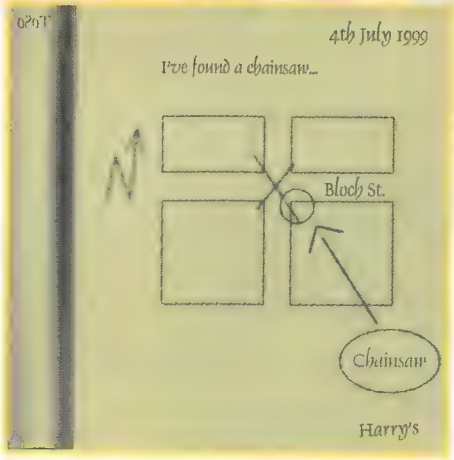


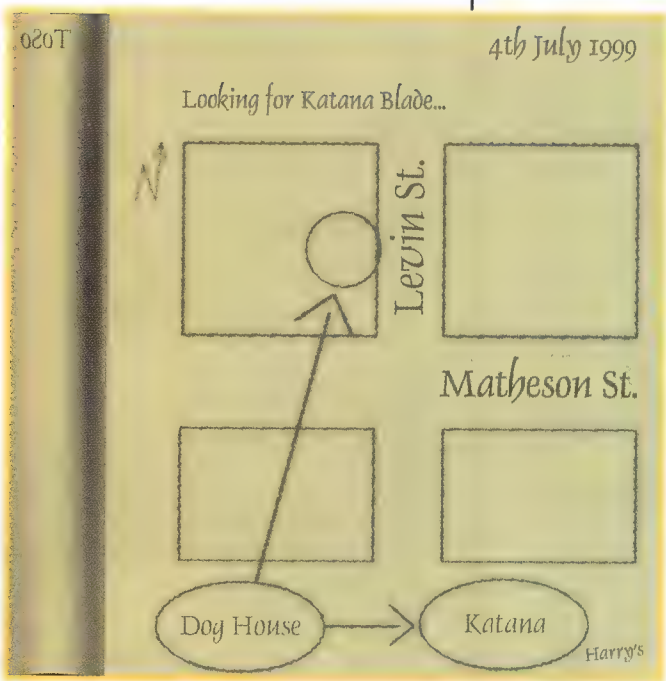
Oggetti in quest'area: Channeling stone

In questa locazione troverete, solo ed esclusivamente se avrete finito il gioco in Good Plus, la fantomatica Channeling Stone. Grazie a questo misterioso oggetto sarete in grado, utilizzandolo nei punti giusti (non vi preoccupate, sono indicati più avanti), di sbloccare un quinto, gustosissimo finale.

All'interno della casa

Oggetti in quest'area:
Health drink
Katana
Vi ricordate la famosa Dog House che permetteva l'accesso alla scuola di Silent Hill? Se la risposta è affermativa vi ricorderete anche della porta chiusa contenuta tra le mura di questa tranquilla casa. Dietro la suddetta porta troverete, solo ed esclusivamente se sarà apparsa nella schermata con il vostro punteggio, la temibilissima, nonché quasi impossibile da sbloccare, Katana... Una "botta de vita" per tutti i nemici!



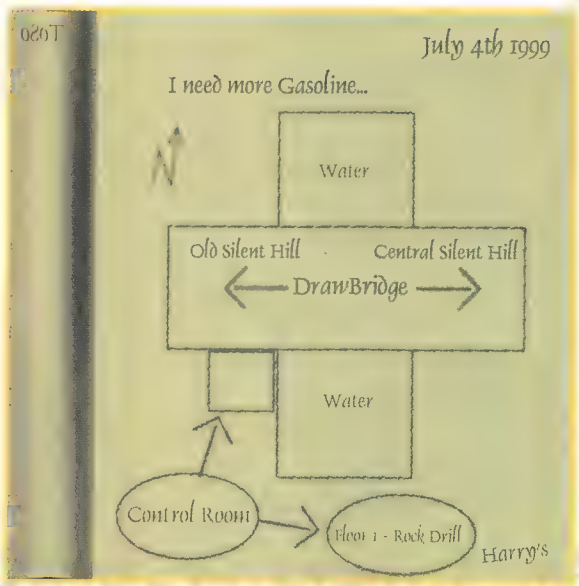


a raggiungere il buco nel terreno. Nella parte sud della strada dovreste poter individuare una finestra – non vi preoccupate, è rotta – che nasconde la motosega. Utilizzate la tanica di benzina con l'impropria arma e fatela vostra.
Nel caso in cui la vostra scelta ricada su quella sottospecie di martello pneumatico dovrete recarvi nella porta posta a pianterreno della sala comandi del ponte. A questo punto utilizzate la solita tanica con l'arnese in questione e raccoglietelo.
"It's time to kick ass and chew some bubble gum..." (lo so, è tratta da Duke Nukem, ma rende bene l'idea).

Per le strade della vecchia Silent Hill

Oggetti in quest'area:

Tanica di benzina
Motosega
Martello pneumatico
Portatevi nell'area di rifornimento e raccogliete la tanica di benzina. A questo punto, nel caso in cui abbiate portato a termine il gioco una sola volta, potrete scegliere solo una delle due armi addizionali. Nel caso in cui siate davvero esosi potrete ottenere entrambe gli oggetti finendo il gioco, con lo stesso salvataggio, per due volte.
A voi la scelta:
per ottenere la motosega portatevi su Bloch street e proseguite fino



UNA BREVE RICAPITOLAZIONE

Il Cafè

Oggetti in quest'area:
– Radio
– 2 health drink
– Coltello
– Torcia
– Mappa di Silent Hill

Convenience Store/Macchina

Oggetti in quest'area:
– 2 scatole di proiettili (appena fuori dal Café)
– 4 Health Drink (tre nel convenience store, uno nell'automobile di Harry)
– Kit per il pronto soccorso (convenience store)
– Channeling Stone (Next Fear – convenience store –)

The Alley

Oggetti in quest'area:
– 2 scatole di proiettili
– Tubo di ferro
– Note lasciate da Cheryl

Verso la scuola Parte 1

Oggetti in quest'area:
– Note di Cheryl (intersezione tra Finney e Levin street)
– House Key (doghouse – Levin Street –)

Dentro la casa

Oggetti in quest'area:
– Kit per il pronto soccorso
– 2 scatole di proiettili
– Health drink (on stove)
– Katana (Next Fear – porta laterale)

The Second Alley/Campo da basket

Oggetti in quest'area:
– Health drink
– Chiave del guardaboschi

Per le strade di Silent Hill

Oggetti in quest'area:
– Chiave dello spaventapasseri
– 2 health drink
– Scatola di proiettili
– Chiave del leone
– Kit per il pronto soccorso

Ancora in casa

Oggetti in quest'area:
– 2 Health drink

Verso la scuola parte 2

Oggetti in quest'area:
– 2 scatole di proiettili
– 4 Health Drink (due nell'autobus, una tra

Matheson e Bloch street, una a nord di Midwich Street)

Nella scuola/Reception

Oggetti in quest'area:
- Mappa della scuola
- Scatola di proiettili

Infermeria/Cortile/ Secondo corridoio

Oggetti in quest'area:
- Health drink
- Kit per il pronto soccorso
- Scatola di proiettili

Terzo corridoio/secondo piano

Oggetti in quest'area:
- Health drink
- 3 scatole di proiettili
- Solvente
- Medaglione d'oro
- Kit per il pronto soccorso

L'aula di musica

Oggetti in quest'area:
- Medaglione d'argento

Il locale caldaie

Oggetti in quest'area:
- niente

Alternate School?!

Oggetti in quest'area:
- Kit per il pronto soccorso
- 2 Health Drink
- Palla di gomma
- Ampolla
- 2 scatole di proiettili
- Picture Card
- Shotgun

Alternate School?! Secondo piano

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- Health drink
- Scatola di cartucce (Shotgun)
- chiave per la Library Reserve

Tetto/cortile

Oggetti in quest'area:
- niente (tetto)
- chiave della classe

Secondo piano, seconda parte/ sotterraneo

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- Kit per il pronto soccorso
- 2 health drink
- 2 scatole di cartucce (shotgun)
- Ampolla

Boss/Normal School

Oggetti in quest'area:
- K. Gordon Key

Per le strade della vecchia Silent Hill/Chiesa di Balkan

Oggetti in quest'area:
- 5 scatole di proiettili
- Flauros
- Drawbridge key
- Health drink
- Kit per il pronto soccorso
- 2 scatole di cartucce (shotgun)
- Tanica di benzina (Next Fear)
- Motosega (Next Fear)
- Trapano (Next Fear)

Central Silent Hill/Ospedale

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- Kit per il pronto soccorso
- Mappa dell'ospedale
- Mappa del sotterraneo dell'ospedale
- 4 health drink
- Bottiglia di plastica
- chiave per il Basement
- Liquido sconosciuto

Alternate Hospital?!?!

Oggetti in quest'area:
- Scatola di cartucce (shotgun)
- 3 Health Drink
- 2 scatole di proiettili
- sacchetto di sangue
- Kit per il pronto soccorso
- Ampolla
- Lastra della regina (Ufficio del direttore - 1° piano)
- Lastra dell'Hatter (Stanza 204)
- Lastra del gatto (Stanza 306)
- Lastra della tartaruga (Bagno uomini - 3° piano)

Alternate Hospital?! Parte 2

Oggetti in quest'area:
- chiave per il magazzino sotterraneo
- Disinfettante
- Kit per il pronto soccorso
- Scatola di proiettili
- 2 scatole di cartucce (shotgun)
- Video tape
- chiave per l'Examination room
- Martello

Antique Shop

Oggetti in quest'area:
- chiave dell'Antique Shop
- Ascia

Alternate Town?!

Oggetti in quest'area:
-2 scatole di cartucce (fucile)
-Kit per il pronto soccorso

Fogne/Cunicoli

Oggetti in quest'area:
-4 health drink
-5 scatole di proiettili
-3 scatole di cartucce (shotgun)
- Scatola di cartucce (fucile)
- chiave delle fogne
- Kit per il pronto soccorso
- chiave per l'uscita delle fogne

Resort Area

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- 3 scatole di cartucce (fucile)
- Kit per il pronto soccorso
- Chiave del Dott.Kaufmann
- Ricevuta
- 6 health drink
- Chiave della cassaforte
- Scatola di cartucce (shotgun)
- Calamita
- Chiave della moto

Alternate Resort Area

Oggetti in quest'area:
- 2 health drink
- Scatola di cartucce (fucile)
- Scatola di proiettili
- Kit per il pronto soccorso
- Scatola di cartucce (shotgun)

Il faro/Verso il parco dei divertimenti

Oggetti in quest'area:
- niente

Le fogne/Parco dei divertimenti

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- Health drink

Final Alternate Hospital

Oggetti in quest'area:
- Scatola di proiettili
- Kit per il pronto soccorso
- Scatola di cartucce (shotgun)
- Cacciavite
- Pinza
- chiave di Ophiel (nel rubinetto - usate le pinze per ottenerla)
- Stone of time (risolve il Constellation puzzle
- Hall di Ophiel)
- Amuleto di Solomone
- Chiave dell'Hagith

Final Alternate Hospital secondo piano

Oggetti in quest'area:
- Crest of Mercury
- Scatola di cartucce (fucile)
- Ring of Contract
- Scatola di proiettili
- Macchina fotografica
- Chiave per la gabbia dell'uccello
- Health drink
- Chiave di Phaleg

Hall di Phaleg/Hall di Aratron/ stanza dei bambini

Oggetti in quest'area:
- Spada di Melchior
- Scatola di proiettili
- Health drink
- Chiave di Bethor
- Ankh
- Chiave di Aratron

Boss finale

Oggetti in quest'area:
- Niente

CHANNELING STONES: Dove e come usarla

- (Vecchia Silent Hill) Sul tetto dell'Alternate School
- (Alternate Central Silent Hill) Appena fuori dall'ospedale, prima di affrontare la larva.

- (Resort Area) Nel Norman's Motel, di fronte agli appartamenti.
- (Alternate Resort Area) Sul ponte della barca.
- (Alternate Resort Area) Tetto del faro.

CODICI PER ACTION REPLAY

Inserite questi codici per ottenere tutte le armi (inutile dirvi che è molto meglio conquistarle da soli!!!)

50000404 0001
300BC604 00A0
50000304 0001
300BC614 0080
50000404 0001
300BC620 0084
300BC630 00E2

Un paio di notizie davvero curiose...

Ecco da dove vengono i nomi delle strade:

Finney – Jack Finney, autore di "Time and Again"

Bachman – pseudonimo utilizzato da Stephen King con il quale ha firmato, tra gli altri "Uscita per l'Inferno" e "L'Occhio del Male"

Bloch – Robert Bloch, autore di "Psycho"

Matheson – Richard Matheson, autore di "I Am Legend"

Ellroy – James Ellroy, autore di "The Black Dahlia"

Bradbury – Ray Bradbury, autore di "Something Wicked This Way Comes" (che è anche il titolo dell'ultimo disco degli Iced Earth NdMAO)

Levin – Ira Levin, autrice di "Rosemary's Baby"

Sanford – John Sanford, autore dei "Prey Books"

Simmons – Dan Simmons, autore di "Song of Kali"

Sagan – Carl Sagan, autore di "Contact"

Crichton– Michael Crichton, autore di "Jurassic Park"

Koontz – Dean Koontz, autore di "Fantasmi"

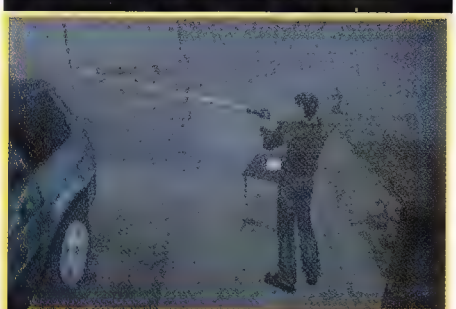
Midwich – nome della città in "The Midwich Cuckoos" di John Wyndham (da cui è stato tratto il film "Il Villaggio dei Dannati")

Wilson – F. Paul Wilson, autore di "Nightworld"

La lista degli insegnanti
I nomi degli insegnanti che troverete nella lista della scuola appartengono a tre dei quattro membri dei Sonic Youth e sono quelli dei fondatori del gruppo:
(Kim) Gordon, (Thurston) Moore e (Lee) Renaldo. La chiave della casa si chiama infatti K. Gordon key.

Hyper Blaster

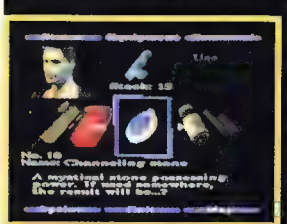
Ecco un po' di pubblicità occulta! Il nome Hyper Blaster corrisponde a quello della



pistola, per Playstation, prodotta da Konami e ne riprende la forma ma non il colore.

Psychick TV

Si riferisce a una band industrial/alternative non molto in voga nella metà degli anni ottanta. La formazione non si è ancora sciolta e pubblica i propri lavori tramite l'etichetta Invisible Records

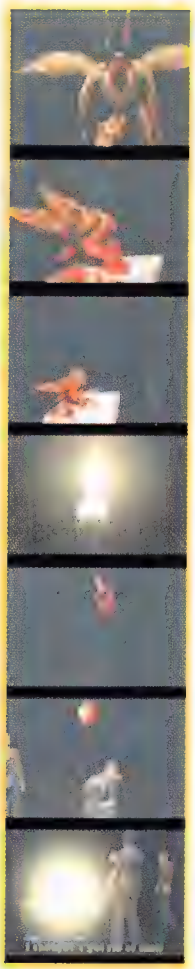


Per tutti i curiosoni, sappiate che la suddetta band aveva una propria religione chiamata "Thee Temple Ov Psychick Youth"

UNA TRISTE CONCLUSIONE...

Bad
Dopo aver sconfitto la dea bambina (Alessa) sentirete Cheryl proferire un malinconico "Thank You" e vi ritroverete, dopo avere assistito a una scena con la jeep di Harry, morti... al volante...

Bad Plus
Dopo aver sconfitto la dea bambina (Alessa) sentirete Cheryl proferire un sconsolato "Thank You", seguito da delle strazianti urla di Harry che precederanno i crediti. A questo punto Cybil dirà a Harry che è il caso di andarsene e l'edificio scomparirà.



Good
Dopo aver sconfitto il mostro alato (Alessa) vi verrà restituita Cheryl ancora in fasce e Harry comincerà a correre. Kaufmann e Lisa moriranno (o almeno questo è quello che sembra) mentre Harry correrà in strada tenendo Cheryl tra le sue braccia. Si fermerà e guarderà il cielo...

Good Plus
Dopo aver sconfitto il mostro alato (Alessa) vi verrà restituita Cheryl ancora in fasce e Harry comincerà a correre. Kaufmann e Lisa moriranno (o almeno questo è quello che sembra) mentre Harry e Cybil correranno in strada tenendo Cheryl tra le braccia. Da ora in poi, nel filmato introduttivo, Cybil sostituirà la moglie di Harry.

UFO (Channeling Stone)
Gli alieni arriveranno al faro e colpiranno Harry con una Stun Gun (è una semplice pistola che serve a stordire e non uccide). Harry griderà, rantolando successivamente al suolo, mentre gli alieni continueranno a parlare nel loro bizzarro linguaggio.
Quando comincerete il Next Fear Mode sarete già in possesso dell'Hyper Blaster (leggetevi la descrizione delle armi per sapere che cos'è) e la schermata finale dei crediti ricorderà molto da vicino quella di Guerre Stellari.

Syphon Filter

Scrivo questo cappello introduttivo non avendo ancora giocato a questo prodotto, giudicato quasi all'unanimità un grandissimo esercizio di programmazione sia tecnica che stilistica. C'è chi lo paragona a Metal Gear Solid, chi addirittura lo considera superiore al capolavoro di Konami e chi invece, e probabilmente a ragione, ne riconosce le similitudini ma anche le marcate differenze. Mi sono battuto non poco per farne la soluzione, visto che purtroppo tra scuola e lavoro (scrivere di videogiochi sarà anche divertente, ma è pur sempre un impegno) non riesco più a giocare a nulla e la soluzione risulta quindi l'unico sistema per provare a fondo e finire un videogioco. Lascio in sospeso un paio di righe per dirvi cosa ne penso dopo che avrò portato a termine i primi sei capitoli che andiamo, ora insieme, ad affrontare

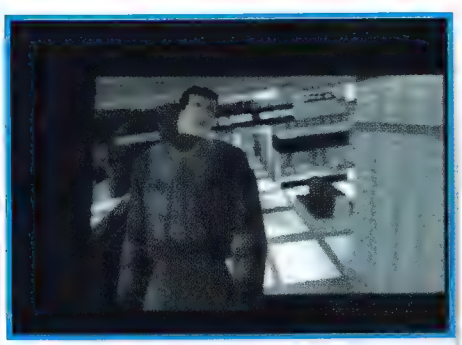
Eccomi qui di nuovo, ho quasi finito la soluzione (mi manca da ritoccare solo un box) e posso affermare con assoluta certezza che ci troviamo di fronte al miglior arcade/adventure su Playstation, che si mangia Lara Croft a colazione ma che non può essere paragonato con MGS viste le grosse differenze che li caratterizzano (e bbravo il Vlad! NdMA0)

LIVELLO 1

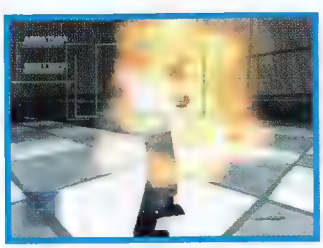
WASHINGTON DC - GEORGIA STREET

Gli agenti dell'FBI hanno individuato nella metropolitana la presenza di una nuova bomba virale . Voi arriverete nel bel mezzo dell'azione mentre le Forze Speciali di Difesa contro gli Attacchi Chimici e Biologici (CBDC) sono impegnate ad affrontare i

terroristi. I vostri obiettivi sono Rhoemer, Kravitch, Aramov e Girdeux e per stanarli dovrete aiutare le forze amiche presenti sul posto senza provocare morti accidentali . Ulteriori informazioni le riceverete direttamente sul posto via radio.

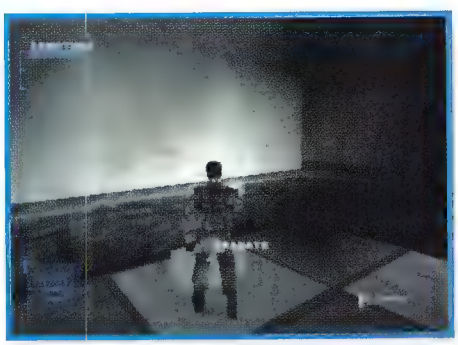


Inizierete la missione in un vicolo con una macchina della polizia che sta andando a fuoco e un poliziotto della CBDC impegnato a fronteggiare i nemici. Andate verso destra, lasciando perdere per il momento la zona limitrofa alla macchina infuocata e entrate nel vicolo alla vostra sinistra. Percorrete il corridoio con molta cautela e quando arrivate alla fine fate attenzione ai due terroristi presenti sul tetto dell'edificio di fronte. Sparategli con il Taser o la Pistola e poi prendete i due M-16 che portano con loro. Procedete verso la Vacant Bank posta in basso a destra sulla mappa e eliminate altri due terroristi, uno equipaggiato con una



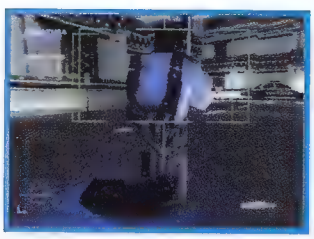
Pistola 9mm e l'altro con un M-16 (8). Prendete le munizioni, entrate nella Banca e cambiate il giubbotto antiproiettile nel caso il vostro sia stato colpito utilizzando quello posto subito dopo la porta d'entrata. Procedete lungo il corridoio e quando vi chiamerà Lian Xing premete Triangolo per ascoltare quanto ha da dirvi. Ora dovete proteggere il poliziotto della CBDC intrappolato nel palazzo e per fare questo eliminate i cinque nemici equipaggiati con la 9mm che troverete nella sala principale alla fine del corridoio senza farvi tentare dal Taser che qui si rivela troppo lento visto il numero di terroristi da fronteggiare. Alla fine della sparatoria verrete richiamati dalla vostra collega e si sbloccherà il primo Checkpoint del gioco.

Procedete verso la piccola sala posta sul lato sinistro della Banca e prendete le munizioni dell'M-16 poi proseguite ancora all'interno della sala buia e aiutandovi con la torcia che avete in dotazione scovate la cassa di Granate . Tornate quindi all'entrata della Banca ma fate attenzione poiché quando arriverete nei pressi della vetrata dove avete trovato in precedenza il giubbotto antiproiettile verrete bersagliati da una selva di raffiche di Pistola sparate da tre nemici posti sul palazzo di fronte. Utilizzate il Taser o il colpo da cecchino con la Pistola e i terroristi saranno solo un ricordo. Ritornate all'entrata del vicolo che avete imboccato all'inizio della missione facendo

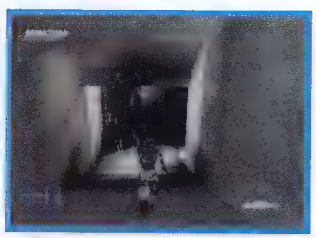


attenzione ai sei terroristi disposti sui tetti degli edifici che costeggiano la via principale. Potreste anche decidere di non eliminarli e correre diretti verso il vicolo, però perché lasciare in vita dei tali malfattori? Usciti dal vicolo vi ritroverete al punto d'inizio, con ancora le truppe della Polizia impegnate a confrontare altri nemici. Eliminate tutti i

terroristi presenti facendo buon uso del Taser e fate attenzione a quelli che scenderanno dal muro in fondo alla strada. Quando la via è



libera imboccate l'entrata della metropolitana posta a sinistra accanto al Bar, accendete la torcia per vedere nell'oscurità e prendete, in caso ne abbiate bisogno, il giubbotto antiproiettile che trovate in un angolo della sala. Avvicinatevi alla porta di entrata per la metro e



vedrete che il cancello è chiuso saldamente. Chiamate Lian Xing premendo Triangolo per ottenere un nuovo

obiettivo: togliere la corrente elettrica al terminale principale. Per fare questo tornate in superficie e entrate nel Bar, non senza prima aver eliminato i tre terroristi che vi aspettano all'uscita della metropolitana.

Procedete all'interno del Bar fino a quando non arriverete nei pressi di una piccola stanza con l'entrata bloccata da una cassa di legno posta sulla

I PROTAGONISTI

Un gioco con una trama di tale spessore, concepita in puro stile cinematografico, non poteva esimersi dal fornire schede precise e dettagliate riguardanti i personaggi principali che avremo modo di incontrare nel corso dell'avventura.

GABRIEL LOGAN – Agente Operativo
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 192 cm
Età : 35 Peso: 83 Kg
Luogo di Nascita: Camden, NJ
Colore degli Occhi : Marroni
Nazionalità : Americana
Colore Capelli : Neri
Curriculum:
Ufficialmente riconosciuto come il miglior elemento della Squadra. Operativo nel Team dal 1993, Operazioni Speciali per la Marina Americana dal 1987–1992, Guerra del Golfo 1991. Riconoscimento dal Presidente 1991, Stella d'Argento 1989, Tenente nell'Esercito Americano dal 1987.
Addestramento:
Laurea in Biochimica, Magna Cum Laude, Istituto Rockefeller nel 1994
Laurea in Biologia e Chimica, MIT nel 1987
Corpo Speciale dell'Esercito (ROTC), MIT, 1983–1987

LIAN XING – Esperta in Telecomunicazioni
Info:
Sesso : Femmina Altezza: 173 cm
Età : 29 Peso: 54 Kg
Luogo di Nascita: San Francisco, CA
Colore degli Occhi : Marroni
Nazionalità : Americana
Colore Capelli : Neri
Curriculum:
Operativa nella squadra dal 1996, dopo essersi laureata.
Esperta nel campo della comunicazione
Addestramento:
Laurea in Computer Science, Magna Cum Laude, Stanford, 1995
Master in Computer Science, Stanford, 1996
Premiata per la ricerca su Linguaggi e Strutturazione dei Computer, Berkeley, 1993

THOMAS MARKINSON – Capo Sezione
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 182 cm
Età : 52 Peso: 94 Kg
Luogo di Nascita: Cambridge, MA
Colore degli Occhi : Verdi
Nazionalità : Americana
Colore Capelli : Grigi
Curriculum:
Direttore dell'Agenzia dal 1997. Staff di Sicurezza Nazionale, Washington D.C., 1986–1996. Dipartimento Armi, Washington D.C., 1976–86. Forze Speciali dell'Esercito Americano, 1968–75. Cuore di Porpora e Medaglia d'Onore per la guerra in Vietnam
Addestramento:
Laurea in Relazioni Internazionali, Georgetown, 1968
Scuola di Allenamento Ufficiali, Esercito Americano, 1968

EDWARD BENTON – Vice Capo Sezione
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 182 cm
Età : 47 Peso: 94 Kg
Luogo di Nascita: Chicago, IL
Colore degli Occhi : Marroni
Nazionalità : Americana
Colore Capelli : Brizzolati
Curriculum:
Vicedirettore dell'Agenzia dal 1999. Capo Divisione dell'Agenzia, 1993–96. Analista Tattico, Regione dei Balcani, per l'Agenzia, 1984–92. Analista Tattico, Sud America, 1978–84
Addestramento:
Laurea in Relazioni Internazionali, Università del Maryland, 1978
Laurea in Scienze Politiche, Johns Hopkins, 1975

ERICH RHOEMER – Terrorista Internazionale
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 188 cm
Età : 35 Peso: 86 Kg
Luogo di Nascita: Leipzig, Germania
Colore degli Occhi : Marroni
Nazionalità : Tedesca
Colore Capelli : Neri
Curriculum:
Responsabile della bomba all'edificio Comm Parks a Londra, 1997. Dirottamento d'aereo, Linee del Golfo, Istanbul, Turchia 1995. Nessun dato disponibile antecedente al 1994. Ha legami con molti gruppi terroristici in Sud America, Medio Oriente e la vecchia Russia.
Addestramento:
Nessun documento ufficiale esistente

MARA ARAMOV – Esperta Assassina al Servizio di Rhoemer
Info:
Sesso : Femmina Altezza: 155 cm
Età : 32 Peso: 61 Kg
Luogo di Nascita: Novgorod, Russia
Colore degli Occhi : Blu
Nazionalità : Russa
Colore Capelli : Castano Ramato
Curriculum:
Assassina a contratto dal 1989. Si crede sia responsabile della morte di almeno 14 persone, tutte uccise su contratto. Al servizio del KGB dal 1986–1989. Si pensa sia un membro del gruppo terroristico Black Baton. Ha contatti con il crimine organizzato a Mosca.
Addestramento:
Nessun documento ufficiale esistente

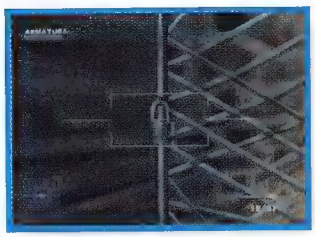
JONATHAN PHAGAN – CEO e Fondatore dell'Industria Pharcom Inc.
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 198

cm
Età : 65 Peso: 85 Kg
Luogo di Nascita: Chicago, IL
Colore degli Occhi : Nocciola
Nazionalità : Americana
Colore Capelli : Bianchi
Curriculum:
CEO e fondatore della Pharcom, 1992. Vice Presidente delle Industrie Wyn, 1983–92. Direttore dei Laboratori di Ricerca delle Industrie Wyn, 1972–83. Chimico di Ricerca, Laboratori Zyzon, 1965–72. Ha contribuito allo sviluppo di entrambe le Industrie nel campo della Biotecnologia. Presidente della Società per lo Sviluppo dei Materiali Biotecnologici
Addestramento:
Laurea in Fisica e Biologia, Università dell'Illinois, 1965
Laurea in Chimica e Biomeccanica, Università dell'Illinois, 1957

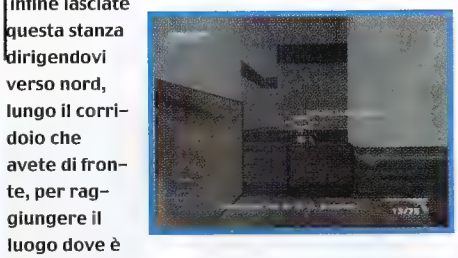
ANTON GIRDEAUX – Esperto di Armamenti al servizio di Rhoemer
Info:
Sesso : Maschio Altezza: 182 cm
Età : 29 Peso: 90 Kg
Luogo di Nascita: Toulouse, Francia
Colore degli Occhi : Blu
Nazionalità : Francese
Colore Capelli : Biondi
Curriculum:
Mercenario dal 1992. Macchinista dal 1988–1992. Non possiede nessun collegamento diretto con alcun tipo di crimine schedato fino ad ora. Si pensa sia stato reclutato all'interno del Black Baton da Mara Aramov.
Addestramento:
Certificazione dalla Compagnia Francese dei Macchinisti, 1988.

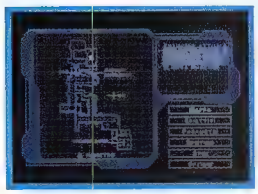
sinistra. Avvicinatevi con cautela all'entrata e uccidete il nemico appostato dietro le casse, poi entrate nella sala, distruggete la finestra presente e calatevi nel nuovo vicolo. Troverete un cancello con l'insegna "No Trespassing" ("Vietato l'Accesso") e una cassa di colore nero a pochi metri dalla finestra. Salite sulla cassa e rivolgetevi verso il muro più vicino, fate un bel salto con il tasto Triangolo e vi troverete appesi ad una passatoia sospesa. Calatevi sopra questo nuovo passaggio, andate fino alla sua fine e poi premete nuovamente Triangolo per aggrapparvi alla tubatura soprastante. Dirigetevi quindi verso sinistra, facendo attenzione alle due guardie che sopraggiungeranno dal vicolo sotto di voi e che eliminerete tenendovi aggrappati al tubo con una mano e sparando contemporaneamente con l'altra (mooolto ganzo il tipo!). Certo, potreste anche continuare indisturbati verso sinistra mentre loro sono intenti a prendere la mira e poi eliminarli con tutta tranquillità con il Taser, però la soddisfazione sarebbe assai minore. Arrivati alla fine della tubatura lasciatevi cadere sulla passatoia sottostante e recuperate il Lancia Granate M-79 per poi ritornare di sotto in prossimità del cancello.

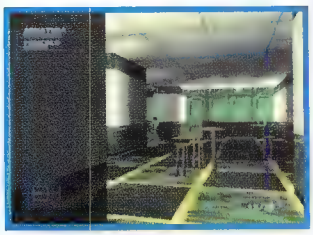
Avvicinatevi al lucchetto che protegge l'entrata e colpitelo con la fida 9mm utilizzando la precisione del mirino da cecchino per non sbagliare colpo, entrate nella nuova area, avvicinatevi all'interruttore per la chiamata dell'ascensore posto a sinistra e premetelo per farlo arrivare, saliteci e premete Triangolo per scendere nei sotterranei. Lian Xing vi contatterà di nuovo e di seguito avrete la possibilità di attivare il generatore premendo l'interruttore che troverete nella sala mediante l'utilizzo della torcia elettrica. Facendo tutto questo aprirete la porta della metropolitana e otterrete il secondo checkpoint.



Prima di dirigervi verso questa locazione, però, assicuratevi di completare anche gli altri due obiettivi che vi sono stati assegnati e cioè: eliminare Kravitch e distruggete il dispositivo di comunicazione. Prendete l'ascensore e salite in superficie, eliminate il nemico posto sulla balaustra dove avete preso in precedenza il lancia granate e ritornate verso la finestra dalla quale siete passati la prima volta. Eliminate il secondo terrorista che vi aspetta fuori dalla sala con le casse e infine lasciate questa stanza dirigendovi verso nord, lungo il corridoio che avete di fronte, per raggiungere il luogo dove è situato Kravitch, che vi viene mostrato anche osservando la mappa. Quando starete per raggiungere il boss verrete contattati da Lian che vi avviserà della sua presenza, state attenti e avvicinatevi con cautela allo stipite della porta per sorprendere il nemico con un preciso colpo da cecchino e liberarvene senza troppi affanni. Non lasciatevi prendere dall'entusiasmo nell'utilizzare il Taser poiché questo risulta inoffensivo contro il giubbotto protettivo indossato dal nemico. Andate dietro al bancone dal quale è sbucato Kravitch e prendete il Fucile a Pompa che potrete sperimentare immediatamente contro i tre nemici muniti di 9mm e M-16 che irromperanno nella sala. Freddateli come più vi aggrada e non





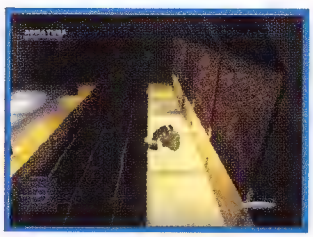


dimenticatevi di distruggere l'apparecchiatura di comunicazione presente sul piedistallo a sinistra della stanza che vi sbloccherà anche il terzo Checkpoint.

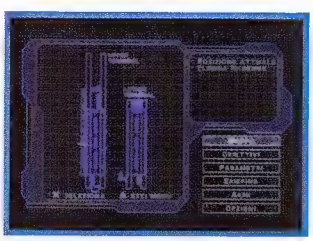
Ritornate all'entrata del Bar, utilizzate i muri dell'edificio per proteggervi contro l'assalto dei quattro uomini muniti di 9mm che vi assaliranno e dopo averli sistemati ritornate nella metropolitana e superate il cancello ora aperto. Appena avrete passato il cancello riceverete una nuova missione da Liam Xing, che vi dirà di scoprire l'ubicazione della bomba presente nella metro così da permettere l'intervento dei Reparti Speciali. Continuate

lungo il corridoio e fate attenzione quando arriverete nei pressi delle banchine del treno poiché verrete attaccati da ben sei uomini muniti di M-16.

Superato anche questo impiccio attraversate il binario di sinistra e raggiungete l'ubicazione della bomba, che vi viene mostrata anche sulla mappa, per poi contrassegnarla premendo il tasto Triangolo (quarto Checkpoint).



A questo punto non vi rimane altro da fare se non raggiungere ed eliminare Rhoemer. Da una delle precedenti conversazioni con Lian dovreste aver capito che il nemico si trova al livello B2. Da qui è possibile arrivarci in diversi modi, io vi consiglio di spostarvi verso la navata del tunnel più a sinistra e entrare nella porta presente a circa metà del tragitto dei binari (dovreste trovare una foto esplicativa qui in giro). Entrate nella navata e vi troverete



circondati da quattro nemici muniti di mitragliatori, comunque non temete, nell'angolo della stanza trovate un giubbetto antiproiettile nuovo di zecca. Procedete lungo il corridoio, scendete facendovi luce con la torcia e individuate il pulsante di chiamata dell'ascensore, che vi porterà al tanto agognato livello B2. Giunti a destinazione riceverete una nuova chiamata di Lian che vi dirà l'esatta collocazione di Rhoemer. Non fatevi prendere dalla fretta però, visto che prima dovrete eliminare una guardia posta a sorveglianza del tunnel (niente di impegnativo visto che la potremo colpire sadicamente alle spalle) e poi dovremo risalire lungo tutto il binario ferroviario facendo attenzione agli altri nemici di vedetta.

Controllate nuovamente la mappa per localizzare il boss avversario e non curatevi troppo dei nemici che inquadrerete dalla lunga distanza visto che non vi potranno nuocere, mentre fate attenzione al terrorista posto vicino alla seconda bomba che troverete poiché questo indossa un giubbotto di protezione. Usate la vostra abilità di cecchino e

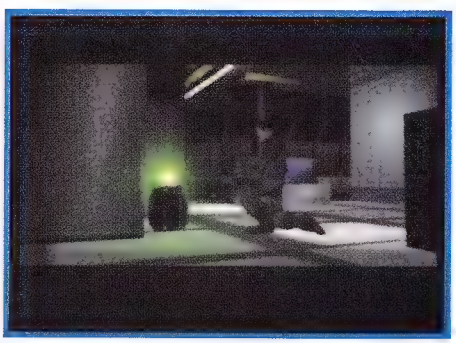
TECNICHE DI GUERRIGLIA URBANA

Come avrete modo di imparare sulla vostra stessa pelle, Syphon Filter sa essere estremamente gratificante ma anche, saltuariamente, dannatamente difficile. Questo a causa dell'intelligenza dei nemici, che se non eliminati con la dovuta rapidità sapranno mettere in atto una serie di

manovre diversive per cercare di mandarvi allo scoperto e farvi cadere nella più classica imboscata. Se a questo aggiungete la pletora di comandi e azioni disponibili per controllare in nostro agente Logan, capirete bene che addestramento e pratica sono gli unici rimedi contro una morte prematura. Ci sono però anche alcune tattiche che si riveleranno di incredibile efficacia per risparmiare munizioni, energia e sopravvivere molto più a lungo. La più elementare, che dovrete imparare il più velocemente possibile a padroneggiare è il colpo da cecchino, che con un solo, preciso, proiettile alla testa può eliminare qualsiasi avversario. Altro sistema efficace consiste nell'utilizzare il più possibile, quando disponibili, gli occhiali per la visione notturna e relativo fucile di precisione. Questo perché i nemici sono tutt'altro che degli sprovveduti e, ad esempio, se verranno colpiti, ma non uccisi, si ripareranno in cerca di rinforzi, se un terrorista vedrà il cadavere di un compagno suonerà l'allarme, se lascerete le tracce sulla neve questi le

seguiranno in cerca del "proprietario" e saranno anche in grado di evitare armi utilizzate con imperizia come le bombe lanciate male. Per ovviare a tutto ciò potreste ricorrere, e sono sicuro che lo farete, a una tattica assolutamente infallibile, che vi permetterà di rimanere coperti e contemporaneamente di eliminare un gran numero di nemici con la tecnica del cecchino.

Guardate il disegno qui presente. Non è una bella situazione, e io non vi consiglierei di uscire allo scoperto per affrontarli a viso aperto, specie se sono muniti di armi di grosso calibro. Ecco come vi dovrete comportare: avvicinatevi il più possibile con il viso al muro guardando a Nord e spostatevi a sinistra (Ovest) fino ad arrivare in prossimità dell'angolo. Equipaggiate la pistola 9mm e mirate con il bottone L1, che non rilascerete più durante tutto il corso della sparatoria, mi raccomando. A questo punto premete anche L2 per sporgervi dal muro e puntate la testa di un nemico a scelta. Questi vi vedranno ma, non potendovi raggiungervi a causa dei percorsi prestabiliti datigli dai programmatori e dei confini "invisibili" che non possono oltrepassare, inizieranno a spararvi contro dalla loro postazione, facendo salire nel contempo la barra di Pericolo. Voi avrete quindi tutto il tempo necessario a questa barra di raggiungere il massimo prima che i loro colpi divengano letali, e potrete perciò assestare la mira da cecchino e eliminare il primo nemico senza difficoltà. Ora rientrate contro il muro rilasciando L2 per "scaricare" la barra di Percolo, uscite nuovamente e eliminate i terroristi rimanenti. Il procedimento è magari un po' lento ma vi assicuro che si rivela utilissimo, riuscendo a combinare calma e precisione con il minimo del rischio, senza contare che funziona sui tutti i nemici muniti di giubbotto protettivo comprese le ostiche guardie dei Laboratori Pharcom.



non ci dovrebbero essere problemi, poi avvicinatevi alla bomba, guardatevi la scena animata e ...

LIVELLO 2

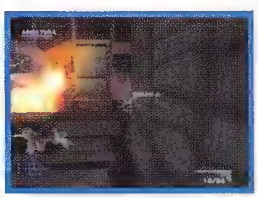
WASHINGTON DC METROPOLITANA DISTRUTTA

... BOOOM!!! Assisterete ad una spettacolare esplosione che distruggerà la metropolitana e dalla quale voi vi salverete per miracolo.

L'obiettivo primario consiste nel fuggire dalla stazione in fiamme per continuare la ricerca di Rhoemer, anche se venite a conoscenza del fatto che sia Aramov che Girdeux siano ancora sotto la metro con te. Questo livello non è particolarmente lungo anche se si rivela decisamente frustrante trovare la via di uscita in mezzo a tutte queste lamiere

infiammate. Fortunatamente ci sono qui io a dirvi dove andare, l'importante è capirsi sulle direzioni che darò. Io terrà come punto di riferimento la mappa, quindi se vi dirò di andare a destra dovrete entrare nella schermata della mappa e girare la freccia che identifica il vostro personaggio verso la destra della mappa. Così facendo troverete la strada di uscita senza problemi e non rischierete di perdervi in questo labirinto. Iniziate andando verso Sud per recuperare la cassa contenente il giubbotto antiproiettile. Attraversate i binari andando a destra, poi dirigetevi a Nord facendo attenzione al soldato infuocato che vi verrà incontro. Camminate a ritroso e aspettate che

questo si accasci al suolo e smetta di bruciare, poi proseguite dritti e quando potete girate a destra. Eliminate i due nemici muniti di M-16 che trovate e attraversate i binari andando a destra fino a raggiungere la piccola insenatura circondata dalle fiamme che vi permetterà di salire sul vagone ferroviario.



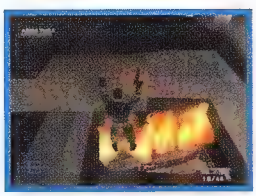
Camminate lungo il tetto del treno andando a Sud (sempre rispetto alla mappa) e attendete fino a quando non vi chiamerà Lian Xing che vi dirà di aiutare il soldato del CBDC a disinnescare la bomba. Saltate giù dal treno, eliminate i due terroristi muniti di M-16 e fate attenzione ad un terzo individuo che troverete subito dopo aver seccato i suoi compagni che è munito di fastidiosissime granate, in grado di uccidervi al primo colpo se venite investiti dall'esplosione. Utilizzando

quanto spiegato nella sezione di "Tattiche di Guerriglia Urbana" non dovreste

avere troppi problemi ad eliminare anche questo disturbo e quindi procedete lungo la sede ferroviaria con la torcia accesa per individuare la cassa di C4 e raggiungere così il primo checkpoint.

Quando vi avvicinerete alla cassa sarete colpiti da una raffica di mitra proveniente dal terrorista appollaiato sul tetto del vagone di fronte a voi. Non lasciategli il tempo di prendere la mira con precisione ed eliminatelo con un colpo da cecchino ben piazzato. Fatto ciò ritornate dove avete salutato il tizio con le granate, procedete verso Sud e arrampicatevi sopra alla cassa di colore rosso presente alla fine della via. Giratevi a destra (vi ricordo per

l'ennesima volta che le coordinate sono date rispetto alla mappa) e premete Triangolo per arrampicarvi sulla balaustra sopra di voi. Issatevi, eliminate il nemico che apparirà sotto di voi e poi andate fin contro al segnale di "Pericolo" disegnato sul pavimento. Volgetevi a sinistra, arrampicatevi nuovamente e volgetevi di seguito a destra per poi premere di nuovo Triangolo e salire nuovamente. Camminate un poco verso Nord e aggrappatevi alla tubatura, premete a destra per percorrere il tubo e quando siete arrivati in fondo lasciatevi cadere sulla piattaforma sottostante. Siete finalmente arrivati al livello superiore, l'uscita sembra ormai a portata di mano...

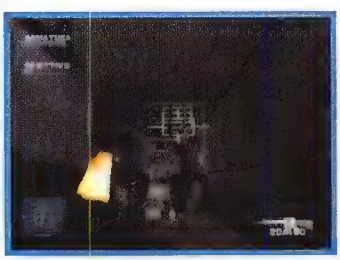


Dirigetevi a Nord seguendo l'indicatore luminoso mostratovi dalla mappa e non preoccupatevi della bomba che vedrete alla vostra destra poiché non potrete farci niente. Dopo aver ascoltato le indicazioni di Lian arriverete al cancello di uscita della metropolitana per constatare che questo è chiuso. Niente di meglio quindi che utilizzare del sano C4 per abbattere infissi un po' troppo resistenti. Piazzate l'esplosivo, allontanatevi indietreggiando e equipaggiatevi con il fucile a pompa. Dopo l'esplosione vedrete apparire dalle scale un membro del CBDC che si dirigerà in tutta fretta verso la bomba da voi avvistata in precedenza chiedendovi nel contempo di proteggerlo. Nemmeno il tempo di capire cosa sta succedendo che vi troverete circondati da tre loschi individui intenti a far la pelle al nostro povero compare.

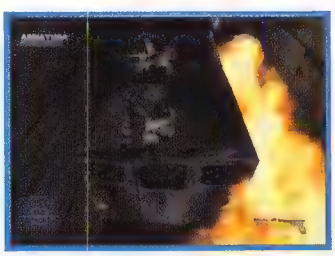
Eliminateli il più velocemente possibile e avrete completato anche questo obiettivo sbloccando contemporaneamente il secondo Checkpoint.

Controllate la mappa per individuare dove si nasconde Rhoemer e provate a raggiungerlo. Quando vi avvicinerete al passaggio Gabriel chiamerà Lian dicendole che la strada è bloccata dalle fiamme scaturite dalle tubature che perdono gas. L'unica soluzione consiste nel trovare la valvola di chiusura del gas. Andate a Sud seguendo il tunnel dove si trovava la bomba, poi girate a sinistra e attraversate le rotaie. Accendete la torcia e proseguite verso Sud fino a quando non raggiungerete una pannello con il simbolo del gas disegnato.

Premete il bottone per chiudere le valvole del gas e ritornate verso il luogo segnalato dalla mappa come possibile locazione di Rhoemer entrando nel tunnel ora libero dalle fiamme. Salite sul treno e andate verso Nord fino a quando Lian non vi contatterà. Dopo la conversazione scendete dal vagone, proseguite dritti facendo attenzione all'uomo incendiato che vi verrà in contro all'improvviso. A questo punto giratevi velocemente premendo il pad verso il basso una volta in maniera secca, ritornate di corsa al vagone precedente sparando nel contempo al terrorista che avvisterete sul tetto e quando arrivate sotto al treno salite



per evitare che il nemico che sta bruciando vi avvolga nelle fiamme. Quando la situazione sotto di voi si sarà calmata scendete senza esitazioni e correte per raggiungere il secondo vagone. Quando sarete sotto quest'ultimo però, aspettate a salire. Camminate lentamente a ritroso e vedrete che sul tetto del convoglio sarà comparso magicamente un nuovo terrorista, che voi eliminerete prontamente con un preciso colpo da cecchino. Ora che la strada è libera salite sul treno e procedete senza timore verso Nord fino a quando...



L'ARSENALE DELL'AGENTE SEGRETO

Tenendo fede alla grande cura riposta dai programmatori nello sviluppare il gioco, anche l'arsenale a disposizione del nostro Logan si rivela completo e variegato, in grado di soddisfare sia gli amanti dello scontro corpo a corpo sia giocatori maggiormente votati al cecchinaggio. Ma andiamo a vedere più nel dettaglio cosa potremo utilizzare nel corso del gioco.

PISTOLE

1.Pistola 9mm Silenziata

Statistiche:
Volume di fuoco 3
Danno 2
Munizioni per Caricatore 15
Munizioni Massime 90
Arma automatica standard in dotazione alle forze della NATO e a tutte e cinque i dipartimenti delle forze statunitensi dal 1979, anno in cui ha superato il test MRBF (Numero Medio di Colpi Prima del Malfunzionamento) con un numero di 35.000 proiettili sparati, sei volte il minimo garantito dal costruttore. Eccellente arma per operazioni da cecchino e avvantaggiata dal fatto di essere silenziata, non è ottimale per fronteggiare due o più avversari.

2.Pistola .45

Statistiche:
Volume di fuoco 2
Danno 3
Munizioni per Caricatore 10
Munizioni Massime 60
Arma estremamente potente, che nelle mani di un esperto professionista riesce a diventare mortale anche con un colpo solo, nonostante una certa lentezza nel caricamento e un notevole rinculo. Ottima per gli scontri a bruciapelo, dove riesce a far valere il valore di danno attribuitogli.

FUCILI

1. Carabina

Statistiche:
Volume di fuoco 2
Danno 4
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime 25
Fucile a pompa a canne mozze calibro dodici in dotazione a DEA, FBI e USSS. Devastante anche a media distanza diventa infallibile dalla corta, con una potenza di fuoco in grado di smorzare abbondantemente la lentezza nel caricamento. Sparando ai nemici li vedrete volare per lo schermo prima di accasciarsi a terra privi di vita. Consigliabile contro nemici presi singolarmente o contro gruppi in cui sia possibile muoversi per permettere al personaggio di ricaricare.

2. Carabina da Combattimento

Statistiche:
Volume di fuoco 2
Danno 4
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime 30
Benché le statistiche sembrino uguali i due fucili presentano alcune, sostanziali differenze. Questo strumento infatti è più potente dalla media distanza e inoltre risulta leggermente più veloce nel caricamento. Questo grazie ad un sistema di espulsione dei bossoli non a gas ma meccanico, dato dal rinculo del colpo.

MITRAGLIATRICI LEGGERE

1. HK-5

Statistiche:
Volume di fuoco 4
Danno 3
Munizioni per Caricatore 32
Munizioni Massime 192
La grande compattezza e il design simile a quello di una normale pistola ha reso quest'arma assai diffusa sia tra le forze speciali militari che tra i terroristi. Con più di 23 varianti ufficialmente riconosciute è velocemente divenuta la mitragliatrice compatta più diffusa vista la sua facilità di fronteggiare più nemici contemporaneamente e la discreta potenza di fuoco.

2. G-18

Statistiche:
Volume di fuoco 5
Danno 2
Munizioni per Caricatore 33
Munizioni Massime 198
Con un volume di fuoco di 60 proiettili per secondo, la G-18 è probabilmente la più efficace mitragliatrice compatta del mondo. Il suo unico problema consiste nella velocità di espulsione dei proiettili, che possono trovare impreparato un utente poco esperto e lasciarlo quindi rapidamente senza munizioni.

3. BIZ-2

Statistiche:
Volume di fuoco 4
Danno 3
Munizioni per Caricatore 66
Munizioni Massime 396
Eccellente mitragliatrice leggera, con un magazzino veramente capiente e un volume di fuoco di tutto rispetto, che combinato al danno in grado da arrecare dalla media distanza ne favorisce l'uso in ambienti piccoli ma molto affollati, da liberare il più velocemente possibile. Purtroppo la potrete ottenere solo dopo il quindicesimo livello, comunque non disperate, avrete modo di usarla con profitto.

MITRAGLIATRICI D'ASSALTO

1. M-16

Statistiche:
Volume di fuoco 4
Danno 2
Munizioni per Caricatore 30
Munizioni Massime 180
Sviluppata dalle Forze della Difesa Americane nel 1965, questa mitragliatrice è subito diventata molto popolare tra le fila di polizia, forze armate e singoli cittadini grazie alla sua leggerezza e alla sua precisione. Troverete quest'arma sin dai primi livelli, utile in sostituzione dei più rari e dispendiosi G-18 e BIZ-2

2. K3G4

Statistiche:
Volume di fuoco 4
Danno 2
Munizioni per Caricatore 20
Munizioni Massime 120
Questo mortale fucile mitragliatore ha la capacità di perforare o almeno danneggiare seriamente la maggior parte dei giubbotti antiproiettile grazie ai suoi proiettili ricoperti da uno strato di teflon, che li rendono altamente perforanti. Per questo l'arma si rivela una delle migliori del gioco, vista la sua capacità di uccidere i nemici che indossano il giubbotto di protezione come se ne fossero sprovvisti mantenendo quasi intatto il valore della protezione, che potrete quindi raccogliere ed utilizzarla.

3. PK-102

Statistiche:
Volume di fuoco 4
Danno 2
Munizioni per Caricatore 30
Munizioni Massime 180
Variante del popolare sistema Vokinhsilak, uno dei più diffusi e modificati design nel mondo, il PK-102 è un mitragliatore compatto e leggero pur rientrando nella categoria superiore, e queste caratteristiche lo rendono facilmente utilizzabile anche da persone poco esperte, come ad esempio molti terroristi reclutati tra la malavita e privi di addestramento. Nel corso del gioco incapperete in alcune missioni, come la otto, in cui tutti i nemici avranno in dotazione queste armi, perciò non preoccupatevi delle munizioni. Ottimo contro gli elicotteri.

FUCILI DI PRECISIONE

1. Fucile da Cecchino

Statistiche:
Volume di fuoco 2
Danno 2
Munizioni per Caricatore 10
Munizioni Massime 30
Arma di grosso calibro, silenziata e munita di un classificatore ottico/digitale in grado di riconoscere e catalogare gli obiettivi in base a parametri memorizzabili dal sistema di visione. Risulta estremamente gratificante e versatile da utilizzare, specialmente grazie al sistema di zoom integrato nel mirino binoculare che permette di colpire con precisione anche da grande distanza

2. Fucile a Visione Notturna

Statistiche:
Volume di fuoco 2
Danno 2
Munizioni per Caricatore 10
Munizioni Massime 30
Usato spesso e con profitto dai cecchini dell'Armata Russa, questo fucile di fabbricazione sovietica offre grande precisione e silenziosità. Questa arma è simile al fucile di precisione, con la differenza che qui abbiamo in dotazione un'ottica per la visione notturna, in grado di identificare con estrema facilità esseri viventi nella notte più buia.
Spettacolare da utilizzare, risulta una delle armi preferite dai videogiocatori "riflessivi" e pazienti.

GRANATE

1. Granata
Statistiche:
Volume di fuoco 1
Danno 5

Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime 10
Dopo la detonazione il congegno rilascia dell'ammonio perclorato per un raggio di tre metri che raggiunge immediatamente la combustione e avvolge nelle fiamme qualsiasi cosa sia entro il suo raggio d'azione. Benché l'arma sia sulla carta estremamente potente, la sua lentezza di attivazione e successivo scoppio permette a quasi tutti i nemici di allontanarsi da essa evitando qualsiasi danno. Poco sfruttabile e quindi di scarso impiego in azione.

2. Granate con Gas

Statistiche:
Volume di fuoco 1
Danno 5
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime 10
Utilizzata in principio come arma di copertura contro avversari multipli, questo tipo di granata si è evoluta ed ora rilascia insieme al fumo anche una massiccia dose di gas Soman in grado di stordire e rendere le vittime incoscienti. La dispersione nell'aria è rapida ma la sua azione letale come poche. Gli individui contagiati hanno solo quindici minuti di tempo per somministrarsi l'antidoto prima che sopraggiunga la morte per asfissia. Oggetto estremamente utile ed efficace, specialmente data la sua caratteristica di arma silenziosa, che vi permette di colpire obiettivi raggruppati in una piccola area senza essere visti e senza che i nemici scoprano la morte del compagno che gli è a fianco.

3. M-79 Lancia Granate

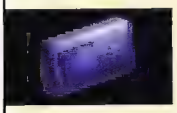
Statistiche:
Volume di fuoco 1
Danno 5
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime 10
Arma sviluppata durante la guerra del Vietnam e chiamata comunemente "Blooper", lancia granate HE da 40mm che contengono esplosivo sufficiente per produrre più di trecento frammenti letali entro un raggio di ben cinque metri. Eccellente strumento vista la rapidità di detonazione delle granate, che scoppiano al momento dell'impatto con una superficie solida unita ad un ampio raggio d'azione. Logicamente non è consigliato utilizzarlo negli scontri ravvicinati, pena rimanere coinvolti nel botto mortale.

ARMI VARIE

1. Taser

Statistiche:
Volume di fuoco 1
Danno 5
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime Infinite
Utilizza cartucce di C02 che lanciano un gancio in grado di penetrare per quasi tre centimetri nella pelle della vittime per poi liberare una scarica di 500.000 volt. Che può essere mantenuta all'infinito fino a far incendiare lo sventurato. Una delle armi migliori specialmente nei primi livelli, grazie all'assenza di munizioni, al grande raggio d'azione e alla sua originalità. Gli svantaggi consistono nell'impossibilità di colpire nemici muniti di giubbotto antiproiettile e di utilizzarla negli scontri ravvicinati poiché è facile venire coinvolti nella combustione del nemico.

2. Esplosivo C4



Statistiche:
Volume di fuoco N/A
Danno 5
Munizioni per Caricatore N/A
Munizioni Massime N/A
Questo blocco incendiario è costituito da una sostanza simile allo stucco che può essere modella ta a seconda delle necessità dell'utilizzatore. Questa materia è poi collegata ad una spoletta e ad una frizione di iniezione che permette quindi di far scoppiare il materiale da una certa distanza guadagnando una posizione privilegiata. Purtroppo questa arma sarà disponibile solo per distruggere strutture od elementi che bloccano la strada all'interno delle singole missioni, ma non potrà essere utilizzata contro i nemici costruendo trappole e tranelli.

OGGETTI VARI

1. Torcia
Equipaggiamento standard per agenti operativi. Resistente agli urti e caricata con una batteria di 300 ore di durata. Fa quello che deve, rischiarare luoghi bui e oscuri.

2. Carta Magnetica
Carta di accesso in grado di sbloccare pannelli di controllo e cancelli di sicurezza che otterrete uccidendo nemici solitamente più ostici della norma.

3. Anti Virus
Strumento per iniezioni sottocutanee contenente un prototipo del siero in grado di contrastare efficacemente gli effetti mortali del virus Syphon Filter. Utilizzatelo sui pazienti che ne avranno bisogno.

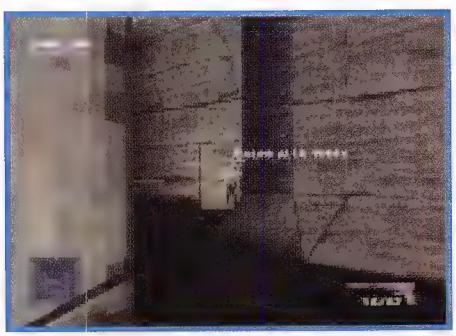
4. Scanner Virale
Sviluppato in grande segreto dai laboratori di ricerca della Pharcom Inc., questo oggetto è in grado di rintracciare e localizzare tracce particellari del virus da una distanza di oltre 50 metri Ha inoltre la capacità di visualizzare il contenuto di oggetti solidi superando la protezione dell'involucro, permettendo quindi utilizzi più avanzati come l'individuazione di nemici, casse, interruttori ecc guardando attraverso muri e ostacoli altrimenti insormontabili.

LIVELLO 3

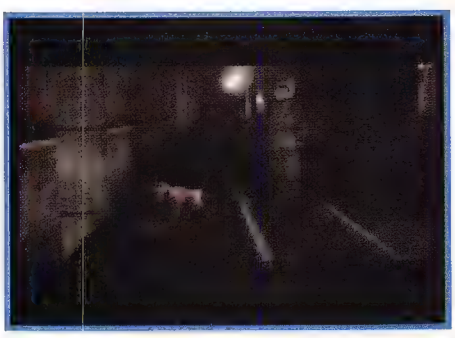
WASHINGTON DC
LINEA PRINCIPALE DELLA METRO

Eccoci arrivati al primo Boss del gioco. Arrivati nel luogo in cui pensavate di incontrare Rhoemer vi imbattete nella spietata assassina Mara Aramov, mentre ricevete notizie poco confortanti via radio a proposito di violenti scontri a fuoco nel Parco di Washington e della presenza di una possibile talpa nell'Agenzia. La vostra missione qui, consiste nel fermare Mara, in fuga lungo i binari della metropolitana mentre convogli carichi di soccorsi sopraggiungono da entrambi i sensi di marcia.

Vista la presenza di civili sui convogli non sarà possibile utilizzare armi pesanti come Granate e Lancia Granate. Il modo migliore per affrontare il livello è prendersela con calma, senza sclerare nel tentativo seguire pedissequamente il nemico durante i suoi spostamenti da un binario all'altro visto che per noi sarà sicuramente più facile finire sotto ad un treno piuttosto che arrivare alla fine sani e salvi. Ciò che dovete sapere è che potete rotolare sotto alle sbarre azzurre per passare da una binario all'altro e che potete tranquillamente aspettare che il treno passi gettandovi contro queste sbarre che vi permetteranno di rientrare quel tanto che basta per non venire investiti. Visto che lungo la via troverete un discreto numero di guardie a proteggere la fuga di Mara utilizzate le rientranze in prossimità delle barre blu per colpire con l'abilità di cecchino tutti i nemici presenti su schermo, poi quando avete la strada libera (controllate la provenienza dei treni) avanzate e fermatevi nuovamente in occasione di altri nemici. Continuate così, senza fretta fino a quando non arriverete nei pressi di Mara, che in ogni caso si fermerà nei pressi di una porta posta a destra alla fine del tunnel. Io ho trovato molto comodo rifugiarmi nel cunicolo posto a sinistra, praticamente di fronte al Boss e da qui, con molta semplicità, colpirla i testa con la fida 9mm.



Toglietevi dalla testa di utilizzare il Taser poiché la signorina indossa un giubbotto di protezione.

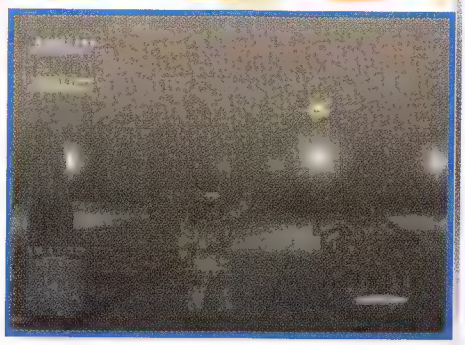


LIVELLO 4

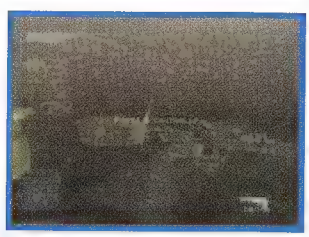
WASHINGTON DC
WASHINGTON PARK

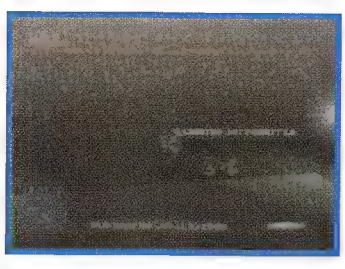
Tenetevi saldi ragazzi perché qui l'adrenalina scorrerà a fiumi. Dopo aver sventato la minaccia

di una seconda esplosione nel tunnel della metropolitana riceviamo l'ordine dal capo di dirigerci verso il parco di Washington per localizzare altre quattro bombe contenenti il terribile virus Syphon Filter in modo da far intervenire le squadre di CBDC Gustatevi la bella sequenza animata che introduce il vostro arrivo a Washington Park e per prima cosa notate il vostro radar che porta con se la novità di un timer. Avrete infatti venti minuti per localizzare e disinnescare le quattro bombe presenti nel livello, quindi per il momento concentratevi sulla risoluzione di questo obiettivo e tralasciate le novità che vi verranno comunicate via radio da Lian. Data la vastità dell'area vi consiglio di guardare con frequenza la mappa per non perdervi nei meandri del parco e trovare con facilità la strada che vi indicherò. Armatevi di Taser e iniziate ad esplorare l'area di inizio procedendo verso le quattro strutture rettangolari presenti all'inizio della piantina. Eliminate il nemico munito

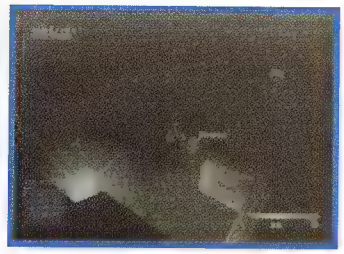


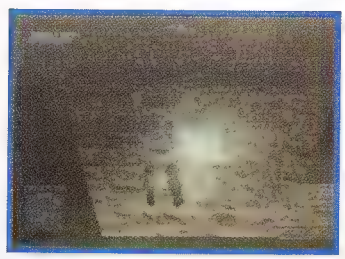
di fucile a pompa che perlustra la zona e di seguito il compare appostato sul muro munito di fucile di precisione con visore notturno.
In giro troverete anche un altro terrorista munito di una pistola calibro .45, toglietelo di mezzo e recuperate tutte le armi lasciate dai tre ex-criminali. Avvicinatevi alle quattro strutture rettangolari e notate che in quella in basso a destra trovate un giubbotto di protezione, in quella in basso a sinistra c'è un fucile mentre in quella in alto a sinistra è presente la bomba che sul vostro radar viene mostrata come un quadrato di colore grigio. Azionate il ricevitore per il poliziotto CBDC premendo Triangolo nei pressi della bomba (Checkpoint n.1) e munitevi di un'arma potente (Pompa o .45) per proteggere l'ufficiale dei tre nemici muniti di .45 che arriveranno per ucciderlo. Fatto ciò procedete verso Nord e raggiungete la statua dove verrete contattati da Lian che vi informerà della presenza di due ostaggi nei pressi del campo da tennis. Per il momento ignorate il nuovo obiettivo e andate dietro la statua per disattivare la seconda bomba. Preparatevi perché qui i nemici saranno ben sei, tutti muniti di .45. Vi consiglio di curare per primo il lato da cui è arrivato il soldato, avventarvi contro i terroristi e sparargli a bruciapelo così da eliminarli con un colpo solo. Quando avrete finito anche qui (e avrete sbloccato il secondo Checkpoint) andate a sinistra, imboccate il corridoio che trovate nell'angolo in alto e quando state per sbucare in una piccola piazza quadrata con quattro panchine nel mezzo fate attenzione ai tre nemici muniti di pompa e .45 che vi assaliranno. Non preoccupatevi troppo del vostro giubbetto visto vicino al lato Nord del muro di questa zona ne troverete uno nuovo di pacca. Proseguite verso Nord e dopo aver ricevuto il messaggio di Lian che vi informerà di un nuovo obiettivo, trovare il satellite di comunicazione, giungerete nei pressi di due piccoli edifici, logicamente

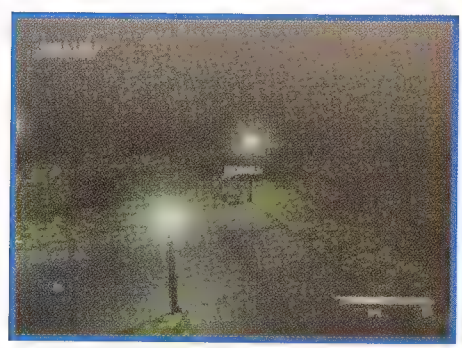




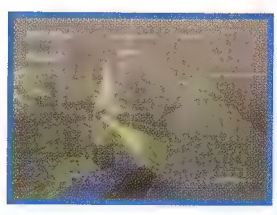
protetti da un buon numero di guardie. Eliminate tutti con il Taser, e raccogliete le munizioni in abbondanza che questi lasceranno. In tutto dovrebbero essere tre terroristi muniti di fucile a pompa, fucile notturno e .45 a guardia degli edifici, più altri due con la .45 di ronda. La terza bomba si trova nell'edificio a sud, premete Triangolo quando l'avete individuata e aspettate come sempre ben armati il vostro compare che proteggerete per l'ennesima volta dai sette marrani equipaggiati di .45 desiderosi di fargli la pelle (Checkpoint n.3). Nel caso ne siate sprovvisti sappiate che sul tetto dell'edificio a Nord potrete trovare un bel M-16. Ritornate alla statua, fate attenzione ai quattro nemici che vi affronteranno nella piazzetta con le panchine e prendete la strada che porta a destra, verso al campo da tennis. Dopo poche centinaia di metri avvisterete la bomba, attivatela e



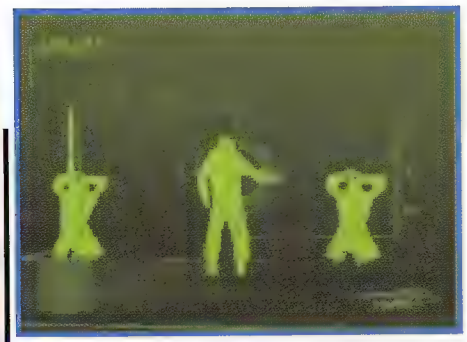




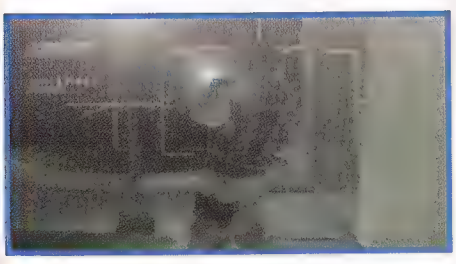
come al solito preparatevi a proteggere il valoroso agente della CBDC che potrà così concludere il suo lavoro. I nemici sono i soliti sette energumeni muniti di .45, dopo che avrete sistemato anche loro noterete con piacere che il timer sarà scomparso e avrete quindi tutto il tempo a disposizione per completare con tranquillità i rimanenti obiettivi (Checkpoint n.4).
Proseguite verso il campo da tennis e prima di imboccare il viottolo murato assicuratevi di sostituire il giubbotto antiproiettile con quello che troverete nell'angolo in alto a sinistra. Munitevi di Taser e eliminate i cinque nemici appostati sulle mura del passaggio, prendete le muni-



zioni che lasceranno cadere e procedete fino ad arrivare al campo da tennis. Attimo di raccoglimento per uno dei punti più esaltanti del gioco. Qui troverete due nemici. Uno disposto nel mezzo del campo mentre tiene sotto tiro i due ostaggi, l'altro di ronda intorno al campo. Camminate tenendovi bassi costeggiando il lato DESTRO del campo e appena possibile centrate il terrorista di ronda con il Taser. Arrivate fino alla fine del terreno di gioco e entrate, sempre con la massimo circospezione nel campo passando dall'entrata posteriore. Avanzate verso il terrorista fino a quando non riuscirete ad intravederlo ad occhio nudo e a questo punto fermatevi. Imbracciate il fucile di precisione con il visore notturno, guardate il bell'effetto che fa, e poi zoomate con il Triangolo fino ad inquadrare nel mezzo del mirino la testolina del marrano. Prendete due bei respiri profondi e quando



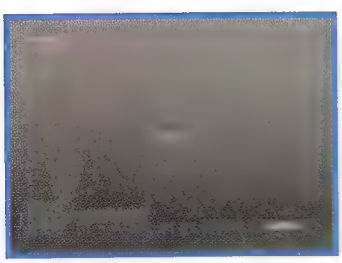
siete pronti... Bang! One Shot, One Kill! Mooolto esaltante! (quinto Checkpoint). Prendete le munizioni dai corpi dei due gaglioffi appena freddati e fate attenzione al terzo terrorista che apparirà sempre nei pressi del campo da tennis che eliminerete senza troppi problemi per recuperare poi le vitali munizioni del pompa. Lasciate il campo da tennis e procedete verso Nord fino ad arrivare nella zona quadrata della mappa posta sotto l'Hadge Maze. Qui troverete il sistema satellitare di comunicazione, che logicamente è ben protetto da un totale di sei persone, due le incontrerete di ronda prima di avvicinarvi all'edificio, mentre le alte quattro sono dislocate sulle mura del palazzo con tanto di fucile a visione notturna. Con il Taser comunque il tutto sarà una pura formalità, l'importante è affrontare un nemico alla volta, allontanandosi nel caso la barra di pericolo diventi rosso fuoco.



L'apparecchiatura di comunicazione si trova sul tetto del palazzo. Emulate quindi Lara Croft e scalate l'edificio fino a raggiungere l'apparecchio. A questo punto non distruggetelo, mi raccomando, ma premete il Triangolo per attivarlo e aspettate che Lian vi dia il nuovo obiettivo: il pistolero Marcos (Checkpoint n.6). Costui è nascosto all'in-

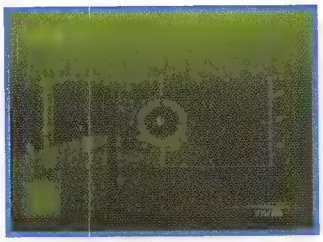
terno del labirinto di siepi e per di più indossa un bel giubbotto di protezione che lo rende assai resistente anche ai colpi più pesanti.

Avventuratevi nel labirinto e fate attenzione alle guardie che troverete, eliminabili in ogni caso con il Taser senza troppi problemi. Marcos si rivela invece più tosto, vista la sua abilità di pistolero. Le tattiche per affrontarlo sono tre: una che chiamerò "alla Banzai" consiste nel trovare il nemico e poi scaricargli addosso i confetti del nostro pompa, in grado di danneggiare il giubbotto antiproiettile e quindi di uccidere il nemico, anche se a costo di un notevole dispendio di munizioni. Il secondo consiste nel tenerlo sotto controllo osservando il radar e cercare di colpirlo al volo con l'abilità da cecchino mentre sbuca fuori da qualche angolo; molto, ma molto difficile. Con terza invece, sicuramente la più esaltante, dovrete distruggere con il Taser tutte le luci del labirinto per oscurarlo

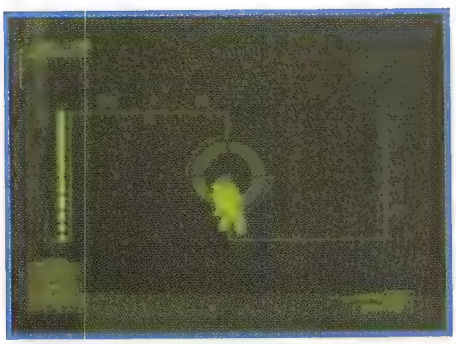


e rendere difficile la vostra identificazione e poi andare di soppiatto a stanare Marcos che si rifugerà in un angolo del labirinto non potendo muoversi troppo bene nell'oscurità. A questo punto, dopo averlo individuato potrete scegliere se utilizzare ancora il fucile a visione notturna oppure la 9mm con l'abi-

lità del cecchino. Anche qui, un colpo, un morto. Così facendo avrete anche la possibilità di recuperare il suo giubbotto antiproiettile intatto (Checkpoint n.7). Non vi rimane altro da fare se non raggiungere il Freedom Memorial. Ripetete il trucco utilizzato nel labirinto, distruggete le lampade presenti sui due piani che scendono fino alla piazza principale e quando arriveranno i quattro nemici muniti di fucile a pompa fuggite tornando indietro. Ora che gli avete stanati potrete divertirvi a ucciderli con il mitico fucile di precisione a visione notturna colpendoli da dove più vi aggrada, contando anche sul fatto che il loro fucile a pompa ha un raggio d'azione assai minore rispetto alla vostra arma. Un colpo alla testa per ciascuno e anche questi terroristi sono stati spediti al creatore senza troppi problemi (e con tanta esaltazione).



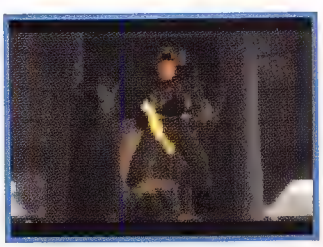
Entrate nell'edificio e ...



LIVELLO 5

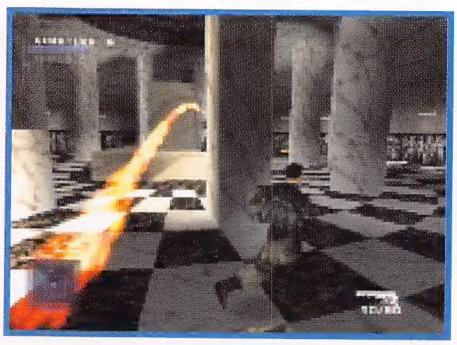
WASHINGTON DC
FREEDOM MEMORIAL

Benvenuti al secondo Boss del gioco: Anton Girdeaux. Il simpatico ometto è dotato da una speciale tuta in grado di proteggerlo in modo integrale da qualsiasi attacco portato da qualsiasi arma a vostra disposizione e a sua disposizione ha un potentissimo lanciafiamme. Logicamente non potete utilizzare armi esplosive come granate e l'M-79 che causerebbero l'attivazione istantanea della bomba virale.



Purtroppo anche l'infallibile (finora) tattica del cecchino non ha effetto, quindi cosa fare? Dalla base ci dicono che dobbiamo improvvisare visto che nemmeno gli scienziati dell'Agenzia sono riusciti a scoprire il punto debole del nemico... e noi

improvvisiamo, scoprendo dopo un'attenta osservazione (diciamo che ci è andata un po' di cul... ehm di fortuna) che la tanica di gas che si porta appesa alla schiena è vulnerabile, eccome, ai nostri colpi d'arma da fuoco. Ora che sappiamo dove colpire non rimane altro metterlo in pratica, e qui occorre fare molta attenzione. Il nemico avrà bisogno di prendere la mira prima di sparare con il lanciafiamme, quindi non rimanete fermi nello stesso punto troppo a lungo e fate attenzione alle fiamme che rimangono sul terreno per qualche

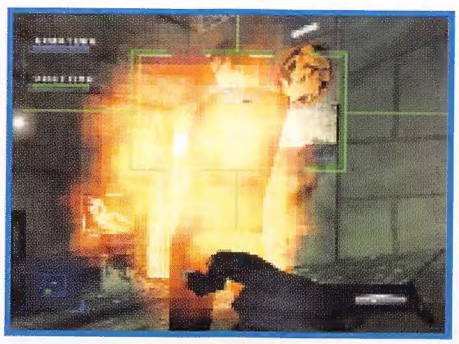


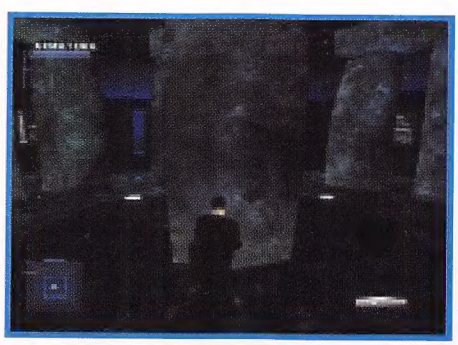
attimo dopo che Girdeaux ha sparato. Il tutto si rivela comunque molto semplice utilizzando questa semplice tattica: equipaggiatevi con la .45, mettetevi dietro ad una colonna, aspettate di avere il nemico a tiro e inquadratelo premendo L1 per poi sparare con discreta rapidità alla tanica di gas, che è raggiungibile anche quando Girdeaux è rivolto frontalmente verso di voi visto che spunta dalla sua spalla sinistra (non dovete aspettare ogni volta che sia di lato o ancora meglio di schiena per colpirlo). Fatto ciò spostatevi lateralmente e nascondetevi dietro la colonna adiacente, ripetete quanto detto poco sopra per altre quattro volte e il marrano perirà avvolto in una selva di fiamme.

LIVELLO 6

NEW YORK RICEVIMENTO AL CENTRO ESPOSIZIONE

La trama si infittisce e i vostri sospetti sui loschi giri di Phagan trovano conferma da quanto scoperto da Lian curiosando negli archivi dell'FBI. Durante questa missione dovrete infiltrarvi al ricevimento della Pharcom usato come copertura dell'incontro tra Phagan e il vostro arci-nemico Rhoemer, utilizzando armi munite di silenziatore per non farvi localizzare dalle guardie private di Phagan. Per un certo periodo le vostre uniche risorse saranno quindi il Taser, la pistola 9mm e il fucile di precisione. Inizierete la missione con Phagan che si sta dirigendo verso l'entrata della villa. Non seguitelo ma salite sulle piattaforme presenti a sinistra, fermandovi sulla seconda con il Taser pronto a eliminare la prima guardia che apparirà e poi di seguito, in maniera molto rapida, il compare che accorrerà per vedere cosa è successo. Raccogliete le minizioni dell'HK-5 e procedete fino ad arrivare all'angolo del muro di sinistra, qui osservate la prossima guardia mentre si allontana e colpitela alle spalle con il Taser. Ora accucciatevi e entrate nella stanza con le colonne di pietra e raggiungete, sempre camminando chini, la colonna posta al centro della sala. Sporgetevi un poco utilizzando i tasti dorsali e mirate contemporaneamente con il tasto R1 per freddare il prossimo nemico sempre mediante il Taser.





Procedete e avvicinatevi alla prossima sala, con le statue egizie e siate pronti a eliminare con una bella scossa la guardia che entrerà in campo da sinistra.

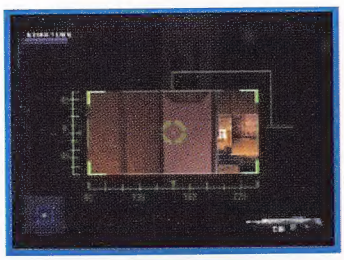
A questo punto entrate nella stanza e spostatevi con cautela contro la grossa statua posta a destra per vedere un'altra guardia che si avvicinerà per compiere un giro d'ispezione. Evitatela facendo un giro orario e riparatevi dietro il lato opposto della statua per freddare il nemico con un colpo da cecchino con la 9mm quando questo vi volge le spalle. Non provate ad utilizzare il Taser poiché verrete scoperti inesorabilmente. A questo punto rimarrà una sola guardia da affrontare, che logicamente è anche la più difficile (ma nemmeno poi tanto). Avvicinatevi sempre con molta circospezione alla parete che collega questa stanza con il prossimo corridoio, ma non imboccatelo.

Spostatevi invece velocemente a destra e poi a sinistra con i tasti dorsali e così facendo vedrete comparire il nemico.

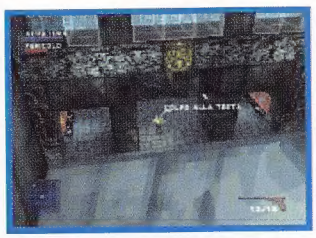
Questo inizierà a perlustrare il tratto di corridoio camminando avanti e indietro, permettendovi quindi di prendere con discreta tranquillità la mira per colpirlo alla testa mentre vi dà le spalle (primo Checkpoint).

Procedete ora lungo il corridoio e sentite cosa ha da dirvi Lian a proposito del traditore, che si rivelerà essere Benton. Alla ripresa delle operazioni avrete quindi da affrontare la spia che per l'occasione è equipaggiata con una mitragliatrice G-18 e

protetta da un giubbotto antiproiettile. Lo scontro si rivelerà però assai semplice e nel contempo gratificante.
Avvicinatevi con circospezione al lato destro della stanza restando quasi attaccati al muro di fondo, fino a quando non intravederete Benton, il quale però non vi dovrà individuare. Bloccatevi qui, equipaggiatevi con il fucile di precisione e mirate.
Ora iniziate a uscire e a rientrare schiacciando e rilasciando il tasto R2 aggiustando di volta in volta la mira sulla testa di Benton, avendo l'accortezza di selezionare uno zoom non troppo spinto per facilitarvi le operazioni di puntamento. Con un po' di pazienza e utilizzando il pad digitale, assai più preciso dell'analogico, vi ritroverete con il faccione di Benton il primo piano, pronto per essere sforacchiato dalla vostra pallottola. Così facendo avrete risparmiato un sacco di munizioni e di energia ed in più vi sarete sentiti dei veri cecchini.

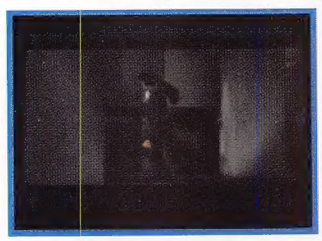


Prendete dal suo cadavere il G-18 e la chiave d'acceso (secondo Checkpoint) e attendete la chiamata di Lian Xing che vi informerà della necessità di trovare una seconda chiave. Girate a destra e aprite il cancello, fate attenzione al nemico che sbucherà fuori all'improvviso e aprite con un calcione la porta con scritto "Museum Staff Only". Riparatevi dietro gli stipiti della porta per evitare le raffiche dei tre nemici che troverete nella nuova stanza. Eliminateli tutti con la pistola in modalità cecchino e dopo aver raccolto le munizioni salite sulla cassa con la statua blu e da qui raggiungete la passatoia soprastante.
Utilizzate la cassa posta alla fine della passatoia per salire nuovamente e sparate al lucchetto della porta per avanzare. Raccogliete le munizioni del HK5 dalla cassa vicino al ventilatore e sparate alla prossima porta per aprirla. Nel nuovo ambiente fate attenzione ai tre nemici che vi spareranno dal piazzale sottostante. Eliminatene due con il Taser e uccidete il terzo con il colpo alla testa per poi scendere a recuperare la carta magnetica che porta con se e attivare così il terzo Checkpoint. Fate attenzione alle tre nuove guardie che appariranno questa volta disposte sui gradoni del palazzo e dopo averle eliminate con il solito Taser salite per raggiungere il pannello di controllo posto vicino alla porta di entrata.



Premetelo e imboccate il pendio presente per scivolare di sotto e di seguito correte verso il corridoio di destra prima che il cancello a tempo si abbassi nuovamente. Arrivati nel nuovo tunnel dovrete affrontare due nemici nella sala delle Antichità Mondiali, quello sulla passatoia sopraelevata lo potete eliminare con il Taser mentre quello che perlustra la zona sottostante dovete seccarlo con un preciso colpo alla testa. Recuperate le munizioni di HK5 e dal cadavere del secondo nemico prendete anche la chiave di accesso (Checkpoint n.4). Con questa attivate il pannello di controllo che troverete nella sala e entrate nella sala Aerospaziale. Qui dovrete affrontare tre nemici, uno presente sulla passatoia principale, uno al piano superiore e uno al piano inferiore, tutti comodamente affrontabili con il Taser. Fatto ciò attivate l'ascensore, eliminate i tre nuovi arrivi come più vi aggrada (potete anche usare HK5 visto il numero di munizioni presenti) e scendete al piano terra, dove troverete una porta blu che prontamente sfonderete con un calcione ben assestato. Uccidete altri due semplici nemici che bazzicano nella stanza e recuperate le munizioni del G-18 e il giubbotto antiproiettile nascosti negli armadietti. Aprite la prossimo porta blu che troverete e preparatevi ad affrontare quattro nemici che affollano la sala dedicata al pianeta Marte. Visto che i gaglioffi rimarranno simpaticamente sulla balaustra di fronte a voi utilizzate tranquillamente il Taser e eliminateli uno alla volta con tutta tranquillità. Salite sulla piattaforma e andate a destra per raggiungere il pannello di controllo che però necessita della giusta chiave di accesso che voi non possedete. Ritornate quindi all'ascensore salite al secondo piano e mettetevi contro il lato in basso a destra della piattaforma per permettervi di mirare in maniera corretta l'interruttore in corto circuito che vedete sopra di voi.

Una volta saliti a terzo piano eliminate i due nemici con il Taser e procedete fino a giungere nei pressi di un lungo corridoio con una grande vetrata alla cui fine troverete la chiave d'accesso necessaria. Fate però attenzione ai nemici che vi spareranno dalla piramide di pietra che avete superato poco prima, anche se non dovreste avere troppi problemi a liberarvene utilizzando con accortezza le colonne come riparo (Quinto Checkpoint). Ritornate indietro con la dovuta cautela nel caso siano comparsi nuovi nemici e attivate il pannello di controllo nella sala di Marte. La prossima stanza, quella dedicata allo sbarco sulla Luna, metterà ancora alla prova le vostre abilità di cecchino. Iniziate ad eliminare il primo energumeno con la 9mm, poi usate il fucile di precisione per la guardia presente sulla passatoia soprastante e infine sempre con la pistola fate fuori il terzo incomodo che bazzica nella sala principale vicino alla navetta. Superate il corridoio e prendete il K3G4 vicino al cancello e di seguito scendete nella sala con la navetta pronti a risalire nel corridoio non appena verrete attaccati da altri due o tre nemici appollaiati sulla passatoia. Il trucco qui sta nel farli uscire allo scoperto scendendo nella sala principale e poi eliminarli con tutta calma con un colpo da cecchino sporgendosi dal corridoio, che si rivela un validissimo riparo. Quando avrete la via libera salite sulla navetta e da qui raggiungete la passatoia, raccogliete le armi lasciate dai nemici ed eventualmente i loro giubbotti di protezione e incamminatevi lungo il corridoio. Vi rimane da eliminare un ultimo terrorista, munito di HK5 e giubbotto antiproiettile prima di aprire la porta blu presente e guardare l'animazione che segue.



Noi ci rivediamo il mese prossimo con i restanti livelli del gioco. Non abbandonatemi, mi raccomando...

D'Anino & Michelotti SNDgrafica@planet.it

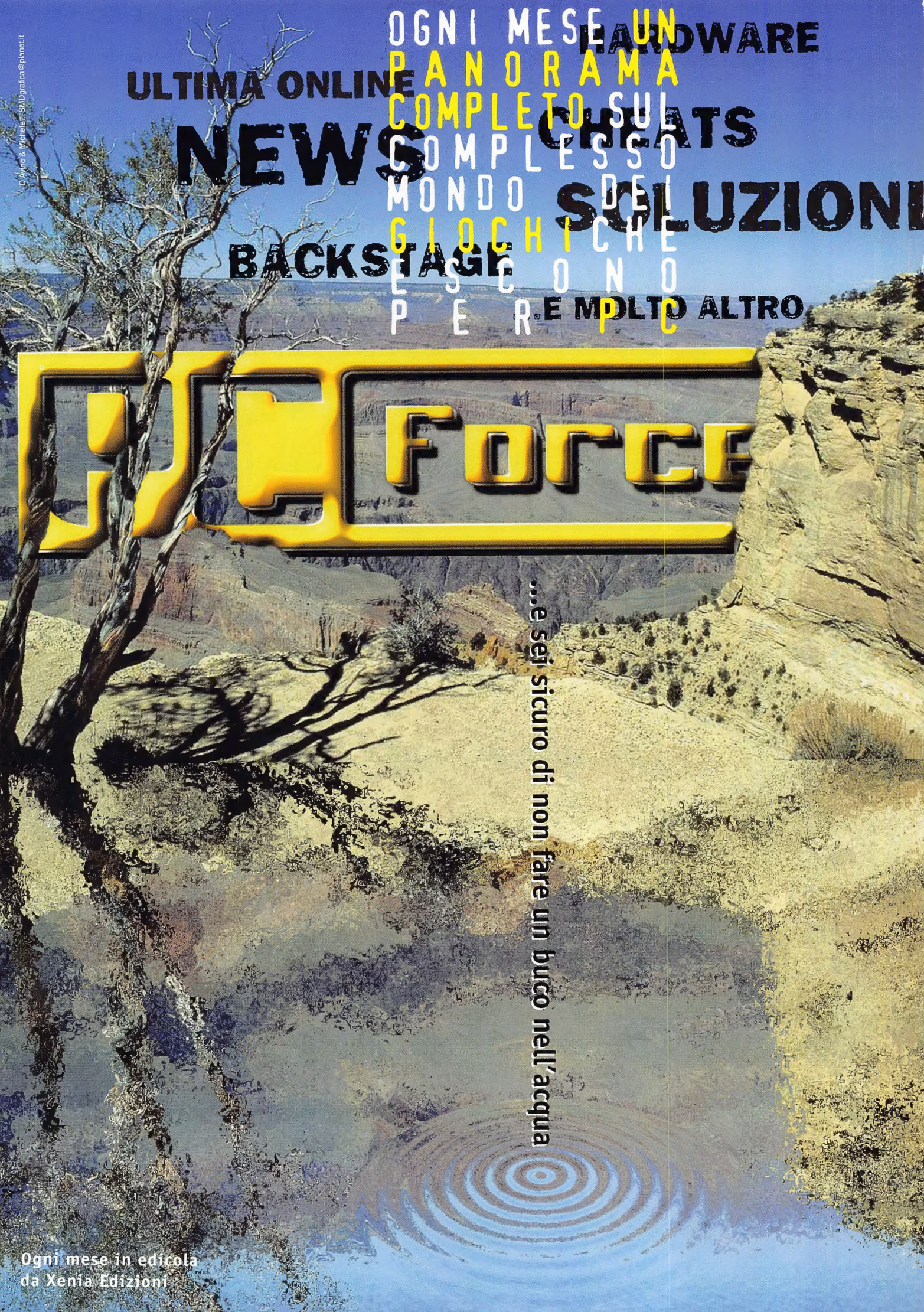
Lasciati tentare dall'istinto

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

L'unica rivista
ufficiale
dedicata alla tua
console preferita.
Fidati.

Ogni
mese
in
edicola
da
Xenia
Edizioni

D'Ayne & Michelett SMDgrafica@planet.it